



Universidad
Carlos III de Madrid
www.uc3m.es

TESIS DOCTORAL

Forma y fondo de la narrativa multimedia

Autor

Doménico Chiappe Silva-Santisteban

Director

Antonio Rodríguez de las Heras

Departamento de Humanidades. Universidad Carlos III

Getafe, mayo de 2015



TESIS DOCTORAL

Forma y fondo de la narrativa multimedia

Autor: **Doménico Chiappe Silva-Santisteban**

Director: **Antonio Rodríguez de las Heras**

Firma del Tribunal Calificador:

Presidente:

Firma

Vocal:

Secretario:

Calificación:

Getafe, de de

Agradecimientos

A Antonio Rodríguez de las Heras, por su constante apoyo y amistad; a los miembros del Instituto de Cultura y Tecnología, especialmente a Enrique Villalba; a los profesores Laura Borràs, Domingo Sánchez-Mesa, Dolores Romero, Amelia Sanz, María Goicochea, Amelia Sanz, Jaime Alejandro Rodríguez, Carolina Gainza, Giovanna di Rosario, Perla Sasson-Levy, Daniel Mesa Gancedo; a los colaboradores e instigadores que hicieron posible la realización de *Hotel Minotauro (Basta con abrir las puertas de un hotel)*: Fernando Marías, David Losada, Jesús Jiménez, Fidel Cordero.

A todos los que han sido parte de este camino que concluye veinte años después de iniciarse, con la redacción de esta tesis.

Dedico este trabajo a Linda Ontiveros, mi guía permanente; y a mis hijos María y Samuel Chiappe.

Índice

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Una aproximación al concepto de literatura electrónica
- 1.2. La narración y el libro que la contiene

2. LA FORMA

- 2.1. Influencia de la tecnología en los modos de narrar, una historia
- 2.2. Nuevas relaciones de la narración textual con otros lenguajes
 - 2.2.1. Fotografía y dibujo
 - 2.2.2. Videojuego y audiovisual
- 2.3. La forma básica de la narrativa multimedia
 - 2.3.1. Fragmentación y concisión
 - 2.3.2. Estructura de rizoma e interacción
 - 2.3.3. Creación de planos narrativos multimedia
- 2.4. Creadores y lectores
 - 2.4.1. Obras pioneras en una ciudad de letras danzantes
 - 2.4.2. La construcción de un canon
 - 2.4.3. La pantalla y el guion multimedia
 - 2.4.4. Literatura envolvente

3. EL FONDO

- 3.1. Creaciones
 - 3.1.1 Del personaje
 - 3.1.2 Del universo
- 3.2. Perspectivas
- 3.3. Voces
- 3.4. Estructura. Tema y trama
- 3.5. Tiempo y tensión narrativos

4. A MANERA DE DESENLACE

- 4.1. Una prospección
- 4.2. Un precedente personal, *Tierra de extracción*
- 4.3. Conversación con Antonio Rodríguez de las Heras
- 4.4. Una obra, *Hotel Minotauro (Basta con abrir las puertas de un hotel)*

5. BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

1.1

Una aproximación al concepto de literatura electrónica

La cultura escrita se enfrenta a un eslabón más en su cadena evolutiva. Con la virtualidad creada por tecnologías que modifican el patrón temporal y espacial de los soportes anteriores se presenta una extraordinaria plataforma que propicia un complejo cambio. Cambio que afecta a todas las instancias de la escritura, incluyendo la literatura, terreno creativo donde se está

“forzando una nueva conceptualización de la teoría y prácticas literarias (...) La materialidad, lejos de quedarse atrás, interactúa en cada punto con las nuevas formas que la literatura está adoptando a medida que se dirige hacia la virtualidad” (Hayles, 2004: 52)¹,

mientras Romero López, que considera a la literatura digital como “*una manifestación más de la cibercultura*”, destaca dos “*características atribuibles*” básicas, como

“la experimentación de la colectividad y la ruptura de la linealidad narrativa, que son demostrables en los relatos literarios de la novela colectiva y experimental hispánica”, y recomienda tres vías de acercamiento a estas obras:

“En primer lugar, se encuentra la gravitación lineal que presenta un texto guiado y sin imágenes compuesto por géneros discursivos propios de las textualidades electrónicas. En segundo lugar, la gravitación helicoidal nos lleva a textos de literatura multimedia en los que la linealidad textual rota además en torno a la imagen y sonidos. Y por último, la gravitación rizomática nos transporta a la hololiteratura en la que el lector se deja llevar por la gravitación de un mundo virtual bidimensional o tridimensional. Así pues, desde

¹ Para las citas se ha utilizado el “sistema Harvard”. Las citas han sido reproducidas siempre traducidas al español. Cuando no existe una traducción publicada, se ha realizado especialmente para este trabajo. La grafía ha sido unificada siguiendo las últimas recomendaciones de la Real Academia Española (RAE).

la colectividad y el deseo de ruptura de la linealidad como formas de experimentación literaria llegamos a la esquizofrenia, al solipsismo y al caos como expresión de un yo creador que manifiesta así su ser en la entropía digital” (Romero López, 2011: 59-60). Hasta hace poco, las formas literarias estuvieron sujetas a las ventajas y limitaciones del libro código, que

“es ya una máquina de confinamiento de información muy evolucionada, con un funcionamiento muy satisfactorio (...) La alta densidad de almacenamiento, su aceptable resistencia al paso del tiempo y, al fin, la consecución de la ubicuidad con el libro impreso” (Rodríguez de las Heras, 2004: 154).

Ahora, la tecnología digital convive con el código pero aún crea incertidumbre. ¿Las características de este soporte son suficientes para producir una retórica de alto nivel literario, que afecte el proceso creativo, modifique el comportamiento lector y diluya la autoría?

“No sabemos hasta qué punto las nuevas tecnologías acabarán siendo una verdadera amenaza para la literatura tal como hoy la conocemos, o si, por el contrario, la idea que tenemos de la literatura y sus instituciones se verá perturbada positivamente cuando dejemos de identificar literatura con su soporte actual de difusión, el medio impreso y, más concretamente, el libro” (Adell, 2004: 278-279).

Se identifica, sí, el alcance de lo que Roger Chartier califica de “revolución digital”:

“en cuanto al orden de los discursos, el mundo electrónico provoca una triple ruptura: propone una nueva técnica de difusión de la escritura, incita a una nueva relación con los textos, impone a estos una nueva forma de inscripción. La originalidad y la importancia de la revolución digital estriba en que obliga al lector contemporáneo a abandonar toda herencia ya que el mundo electrónico no utiliza la imprenta, ignora el libro unitario y está ajeno a la materialidad del codex. Es al mismo tiempo una revolución de la modalidad técnica de la reproducción de lo escrito, una revolución de la percepción de las entidades textuales y una revolución de las estructuras y formas más fundamentales de los soportes de la cultura escrita” (Chartier, 2012).

Y Rodríguez de las Heras sostiene que el espacio virtual que contenga nuevas formas de literatura

“seguirá siendo libro porque cumple su función de confinamiento. Comprendo que una visión más exigente sobre la entidad del libro rechace el que sigamos hablando de libro

cuando no hay papel, no hay tinta, no hay sensación táctil” (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 13).

Otros autores, como Jorge Luis Borges, también niegan que para hablar de libros haga falta la existencia del papel y la tinta:

“No me interesan los libros físicamente (sobre todo los libros de los bibliófilos, que suelen ser desmesurados), sino las diversas valoraciones que el libro ha recibido” (Borges, 1985: 13-14).

Ahora bien, no se puede avanzar sin definir “literatura”:

“La literatura es un sistema –un sistema plural– de criterios, ambiciones, lealtades. Parte de su función ética es la lección de que la diversidad es un valor.

Por supuesto, la literatura debe operar dentro de unos límites (como todas las actividades humanas. La única actividad limitada es estar muerto). El problema reside en que los límites que la mayoría de la gente quiere trazar coartaría la libertad de la literatura para ser lo que puede llegar a ser, con toda su inventiva y su capacidad de agitación” (Sontag, 2007: 159).

Para Sontag,

“una de las tareas de la literatura es formular preguntas y elaborar afirmaciones contrarias a las beaterías reinantes. E incluso cuando el arte no es contestatario, las artes tienden a la oposición. La literatura es diálogo, respuesta. La literatura puede definirse como la historia de la respuesta humana a lo que está vivo o moribundo, a medida que las culturas se desarrollan y se relacionan unas con otras.

Los escritores pueden hacer algo para combatir esos lugares comunes de nuestra alteridad, nuestra diferencia, pues los escritores son creadores, no solo transmisores de mitos. La literatura no solo ofrece mitos, sino contra mitos. Al igual que la vida ofrece contra experiencias, experiencias que cofunden lo que creías creer, sentir o pensar.

Un escritor, me parece, es alguien que presta atención al mundo. Eso significa que intentamos comprender, asimilar, relacionarnos con la maldad de la cual son capaces los seres humanos, sin corrompernos –convirtiéndonos en cínicos o superficiales– al comprenderlo.

La literatura nos puede contar cómo es el mundo. La literatura puede ofrecer modelos y legar profundos conocimientos encarnados en el lenguaje, en la narrativa. La literatura puede adiestrar y ejercitar nuestra capacidad para llorar por lo que no somos nosotros o no son los nuestros” (Sontag, 2007: 210-211).

El concepto de “literatura electrónica” se encuentra muy vinculado a su contenedor, el espacio digital. La Electronic Literature Organization (ELO), asociación que ha publicado un directorio y dos antologías bajo esta descripción, la conceptualiza como aquella que

“trabaja con aspectos literarios importantes para aprovechar las capacidades y los contextos proporcionados por el ordenador o la red”².

Frente a esta afirmación, surge cierta duda tanto sobre la delimitación de las obras como del trabajo de los seleccionadores de lo que se configura como un canon de la literatura electrónica, como la que expresa Barroso Gattass:

“El mandato ergódico de los medios digitales requiere alteraciones cognitivas en la recepción. Dicho de otro modo, se requiere una fluidez en la clase de alfabetización digital que tenga en cuenta un conocimiento tácito del giro visual/ performativo. De las sesenta obras contenidas en el ELC (Electronic Literature Catalogue), recopilados por la Electronic Literature Organization (ELO) quizás un tercio no tiene texto reconocible y prácticamente todos dependen en gran medida de elementos visuales y auditivos (...) Toman la decisión de llamar a estas obras ‘literatura’ con el fin de provocar preguntas sobre la naturaleza del fenómeno literario en la era digital. ¿Debe un trabajo contener marcas léxicas para ser considerado literario?

Si tomamos lo literario no desde la perspectiva ontológica a priori, sino como un sistema o proceso inmanente de inscripción, entonces la literatura, como un fenómeno de la inscripción, puede variar de acuerdo a las condiciones culturales o históricas específicas. En el caso particular de la literatura digital, la simple presencia del signo alfabético hace poco para facilitar distinciones. Ahora bien, sé que la labor colectiva para señalar qué se considera literario no desmerece el proceso de designación, y que tales decisiones son tomadas de acuerdo a certezas literarias, que incluyen características distintivas de las propias obras, como tropos de la figuración, la ficcionalización, etc., por no hablar de la inscripción de estos artefactos específicos del contexto de redes discursivas mayores. La comunicación literaria es, por necesidad, recursiva, pero también es flexible y abierta” (Barroso Gattass, 2011: 115-120).

Frente a la definición de literatura electrónica dada por Electronic Literature Organization, Romero López también inquiere:

² <http://eliterature.org/about/>

“En este momento, nuestra pregunta sería: ¿esos ‘aspectos’ son un calco de los principios literarios propios de la tradición impresa o suponen un cambio en la definición del concepto mismo de literatura? Para algunos críticos la literatura digital implica un nuevo género literario, para otros solo una nueva forma de experimentar con la literatura, o mejor, la única manera que la literatura tiene en la actualidad de experimentar nuevas formas de creación. A esa definición tan global de literatura digital, la crítica especializada ha ido sumando una serie de clichés que se van repitiendo en el análisis de los textos digitales” (Romero López, 2008: 17-18).

Rettberg admite que:

“la definición de ‘aspectos literarios’ es algo ambigua y abierta a la interpretación subjetiva, mientras que el rango de formas en que uno puede tomar ventaja de las capacidades de la computadora y el contexto de la red es muy amplia”.

En el caso de la ELC1, el consenso se establecía, según Rettberg, alrededor de la

“*calidad literaria*” y de

“la diversidad en los enfoques formales, genéricas y técnicas a la literatura electrónica (...) Como la diversidad de nuestros propios gustos e intereses editoriales nos demostró, el campo de prácticas de escritura agrupados bajo el paraguas de la literatura electrónica es amplio, no se define fácil o estrechamente” (Rettberg, 2010a: 87).

Romero López y Sanz Cabrerizo coinciden en la amplitud del concepto y la necesidad de definir los límites de dicha literatura electrónica o digital:

“En este proceso de ir convirtiendo lo digital en un espacio primero de información, después de comunicación y por último de cultura, observamos que uno de los grandes impactos que la tecnología está causando en la literatura es precisamente la creación de literatura digital, es decir, la literatura concebida para el nuevo medio: obras literarias que han sido creadas específicamente para el ordenador y que vienen rodeadas de un aura de modernidad propio de un siglo que comienza. Parece obvio que lo que se compone en pantalla es diferente a la linealidad del papel, pero la pregunta que habrá que ir respondiendo es: ¿dónde está el límite entre lo digital literario y los textos digitales sin propósitos predeterminados con criterios estéticos? Hoy en día, la teoría de los géneros nos permite aquilatar esas diferencias dentro de un texto de imprenta; así, por ejemplo, hablamos de distintos géneros literarios y de otros documentales, informativos, científicos o tecnológicos” (Romero López y Sanz Cabrerizo, 2008: 16-17).

Por su parte, Borràs Castanyer enriquece el concepto de literatura digital:

“La realidad literaria emergente que nace en un entorno digital y desde procedimientos digitales que solo puede ser consumida en este contexto es lo que nombramos ‘literatura digital’ y que también es ejemplo de la interacción hombre-máquina con nuestra esencia en tanto que humanos: el lenguaje, el habla, lo cual la convierte en una realidad especialmente molesta” (Borràs Castanyer, 2008: 279).

Algunas de las características de este tipo de literatura, según Borràs Castanyer, son:

–La complejidad física:

“en este apartado tendríamos que englobar todas las contingencias del factor material. Por una parte, hay que tener presente el material con que es producida la obra, es decir, el sistema, plataforma, software o lenguaje de programación con que ha sido hecha, pero también el medio de almacenaje y difusión (disquetes, cedés, internet, instalaciones...). Conviene tener presente que la importancia de la programación (y no necesariamente del programa) es aquí fundamental. Pensemos que la programación es tenida para muchos creadores como un nuevo tipo de material, como la materia prima que los creadores pueden esculpir y modelar.

Pero también hay que considerar aquí características de tipo estructural propias de esta escritura como la relación espacio-tiempo, que es decisiva puesto que son coordenadas innovadoras en la literatura digital: pensemos por ejemplo en la disposición espacial, en la idea de control sobre aquello que se lee, en la movilidad que comporta la temporalidad, un texto que desaparece, que se mueve o explota, un texto que, en definitiva, está vivo (...).”

–La complejidad autorial o creativa:

“consideraremos aquí el factor humano, eso es, las posibilidades de autoría humana o artificial, por un lado, e individual o colectiva, por otro, que presentan algunas de estas obras. En los poemas generativos, de lectura única, por ejemplo, cuando es la máquina, por lo tanto, quien crea un texto de acuerdo con parámetros informáticos que actualizan reglas gramaticales que le han sido introducidas, ¿quien es el autor, el hombre o la máquina?

De forma parecida, ¿de qué lado tenemos que hacer prevalecer la autoría de textos escritos en colaboración de ingenieros, músicos, poetas o diseñadores? El mismo concepto de ‘autor’ es ya un concepto problemático en la medida en que la autoría es múltiple. Por una parte, tenemos el resultado final en la pantalla y, de la otra, tenemos al escritor de código, el que manipula el lenguaje informático para que se visualice el lenguaje literario.

La autoría comprendería, pues, este doble lenguaje y, por lo tanto, el concepto de

creación se nos aparece tal vez más híbrido que nunca. ¿Quién es el autor, el conceptólogo o el ejecutador del concepto, el técnico? ¿Diferenciaremos de nuevo entre el artista y el artesano? Todavía más: se ha hablado del wreader. Cuando el lector va más allá de la actividad físico-cognitiva de cooperación textual, en determinadas obras abiertas, por ejemplo, dónde la colaboración del lector tiene una presencia textual significativa en la obra en la medida en que se incorpora en la misma, o bien en los relatos interactivos, ¿qué papel juega el lector en esta autoría?”.

–La complejidad tipológica:

“Serán objeto de atención de este parámetro los distintos tipos de ejemplares que hallamos, los distintos grados de apertura o cierre, de posibilidad de «tránsito textual» más o menos guiado o más o menos libre por el texto, la posibilidad de modificar o no el texto, la tipología de enlaces escogida, las características de la interficie –no únicamente la pantalla, sino las posibilidades de navegación—, los grados de linealidad puestos en juego, el grado de finalización de las obras (los work in progress), las posibilidades de integración, es decir, de combinación de distintas formas artísticas y tecnológicas que resultan una forma híbrida de expresión, la originalidad –no en un nivel de juicio estético—, sino de capacidad de incorporación de elementos que proceden de fuentes diversas. Al mismo tiempo, la problemática de los géneros también quedaría circunscrita a este nivel tipológico: ¿hablamos de ficción o de no ficción? En el entorno digital se habla de géneros clásicos, como misterio, ciencia-ficción, ensayo, poesía, etc., pero seguramente hay otros específicos de este medio y para los cuales habrá que encontrar nuevos términos”.

–La complejidad perceptiva:

“¿Cómo se produce el acto de lectura? Si reflexionamos un momento sobre cómo recibimos estas creaciones nos daremos cuenta que las normas de uso son diversas y variadas. A veces, al acceder a una obra digital, uno no sabe cómo tiene que reaccionar: ¿hace falta hacer clic o no? ¿Pasarán cosas cuando yo las provoqué o bien las palabras, el texto, se pondrá en funcionamiento sin que yo pueda hacer nada para detenerlo? ¿Cómo actuar delante de estos imprevistos y habérselas con el contenido de la obra? Un hipertexto narrativo, por ejemplo, requiere que su lector empiece a tomar decisiones sobre el texto, que sea un interactor, un espectador activo, que se pregunte por sus intereses e indague qué caminos a través del texto cree que lo satisfarán más. En estas circunstancias, se puede forzar a los lectores a jugar a una extraña y seguramente incómoda versión del *Mastermind*, en la que estemos obligados a reconstruir la intención del autor sobre la materia con el fin de comprender la lógica de los enlaces y la estructura del mismo hipertexto de manera que en lugar de trabajar para

disminuir la soberanía del autor en el texto y garantizar una mayor autonomía del lector, el hipertexto puede, potencialmente, forzar a los lectores a la incómoda posición de tener que adivinar las intenciones que se esconden bajo la configuración del texto antes de enfrentarse con la problemática de la narrativa en sí misma, cuando quizás lo que el lector quiere es solo dejarse llevar... Igualmente, la elección de un determinado itinerario de lectura nos introduce en el laberinto, en un laberinto donde caminamos a tientas, sin saber hacia dónde nos dirigimos porque la estructura misma del laberinto no nos deja ver qué otros caminos podríamos seguir. Son caminos que surgen de la inmediatez, del ahora y el aquí. Desaparecidas las fronteras espaciotemporales, como lectores no sabemos por dónde hemos entrado en el espacio textual, por dónde empezamos a leer: ¿será el comienzo? ¿Será el final? Atención: puede ser que, en algunas obras, no haya comienzos ni finales y eso, culturalmente hablando, nos deja en una posición de fuera de juego considerable. Finalmente, ¿qué órganos del cuerpo son interpelados en el acto de lectura?” (Borràs Castanyer, 2008: 279-283).

Sin embargo, existe disidencia no solo frente a la conceptualización de la literatura electrónica, sino incluso sobre su propia existencia. Baldwin, por ejemplo, está en desacuerdo con las consideraciones y teorías en torno a la existencia de una literatura digital:

“¿Literatura electrónica? Es evidente –aunque nadie parece estar dispuesto a escribirlo o admitirlo– que no existe ninguna teoría para analizar textos literarios y signos en el ordenador y la red. Casi no hay ninguna forma de considerar a la escritura electrónica como literatura. Todavía no sabemos cómo pensar la literalidad de los medios de comunicación. ¿Qué es la literatura? ¿Qué la hace posible?” (Baldwin, 2013: 16-17).

De alguna forma, se halla una respuesta en Bouchardon, quien aborda la literatura electrónica desde su proceso creativo, vinculándola, al igual que otros autores, a su contenedor o (in)materialidad:

“Los autores de literatura electrónica están tratando de hallar un nuevo estilo. Este estilo ataría el aspecto retórico con el aspecto material, mostrando así el carácter técnico de estas obras. El aspecto materiales es, primero que todo, lo relacionado con la interfaz, como por ejemplo el sistema de ventanas (...) Más que un "uso estético de la lengua escrita", la estética de la literatura electrónica es, ante todo, la estética de la materialidad: la materialidad del texto, de la interfaz y del medio. El énfasis en la materialidad está, por supuesto, ya presente en la literatura impresa. Un

aspecto interesante de la literatura electrónica es precisamente que cuestiona la literatura impresa a partir de la materialidad del texto y el peso del dispositivo técnico en la producción y recepción literaria, temas apenas discutidos por los estudios literarios. Y, sin embargo, el peso de la materialidad parece ser lo más importante en la literatura electrónica y los autores, que trabajan en la dimensión técnica y en el medio, podrían hacer surgir nuevas estéticas” (Bouchardon, 2008: 11).

Con el libro código, la mayoría de la experimentación narrativa y poética de los últimos años no llegó a traspasar el espacio que imponía el formato, y estuvieron confinadas a una exploración limitada al continente del libro código, con excepción de manifestaciones relacionadas con el performance, el teatro o el holograma. Ahora, sin embargo, parece ser el formato (aparentemente idéntico en la mayoría de las vanguardias del siglo XX) el que marca el nacimiento de otro tipo de literatura. En esta insistencia por vincular la literatura electrónica a su formato virtual, se unen Eskelinen y Di Rosario, que trazan una cartografía para la literatura digital europea y el escaparate en el que puede encontrarla el lector:

“Otra forma de acercamiento a una literatura digital europea la pueden proporcionar las plataformas en las que se difunden, y la accesibilidad que brindan”.

Entre las categorías para el acercamiento a este tipo de obras, destacan, entre otras:

–Publicaciones comerciales (no disponibles de forma gratuita):

“La regla general para autores de e-lit es la auto-publicación no comercial (...) La literatura electrónica es claramente una comunidad y no una escena dirigida por el mercado”.

–Reseñas y revistas:

“Es típico que la literatura electrónica se publique junto con artículos académicos, net art, o literatura digitalizada, sobre todo con elementos audiovisuales y poesía concreta”.

–Portales y sitios web:

“Constituyen el canal de publicación principal y modelo de e-literatura europea. Allí publican y dan acceso a las nuevas obras, archivo de las antiguas y están, en cierta medida, conectados entre sí con una rudimentaria infraestructura en red, haciéndolo, además, de forma gratuita”.

–Web de arte en línea, que incluye literatura electrónica:

“Hay varias web dedicadas tanto a las artes visuales como a la literatura, pero explorar los innumerables sitios que se enfocan en el arte digital con la esperanza de encontrar pedazos de literatura electrónica fuera de lugar sería un ejercicio inútil”.

–Sitios de arte off line que incluye literatura electrónica:

“Solo una fracción de la literatura electrónica está catalogado visual o multimedialmente, y solo una pequeña fracción de esta fracción atrae la atención de los museos y galerías de arte, como instalaciones basadas en texto, esculturas textual y visual y cinético” (Eskelinen y Di Rosario, 2012: 229-233).

En todo caso, como afirma Villalba,

“en el mundo digital se diluyen los límites entre el libro y la biblioteca. Al migrar a un soporte digital –que compensa en su productividad– cambian las propias dimensiones del texto, merced a la hipertextualidad (que le dota de una nueva dimensión); las circunstancias en las que puede preservarse inalterada la obra en un soporte blando como el digital (y, por tanto, las posibilidades de los idénticos procesos lectorales en el tiempo); el espacio de lectura y dosificación del texto en la pantalla (que requiere de un aprendizaje, una adecuación), la máquina que sustituya al código: el nuevo artefacto es electrónico para movernos en el soporte digital (...).

Para que la lectura convoque todo ese potencial que hemos referido es necesaria la voluntad que la dotará de su fuerza de su intensidad (...) Los libros son, en fin, también diálogo, como recoge la definición borgeana, “el libro es el diálogo que entabla con su lector”, y es que hoy la cultura no debe entenderse de otro modo. No puede ser el pasado, ni la autoridad inamovible, ni el patrimonio de unos pocos sino el diálogo con el tiempo, con la crítica y con la duda; entre el creador, la obra, su espacio y su público-lector” (Villalba, 2008: 206-209).

1.2

La narración y el libro que la contiene

Las cualidades propias del espacio digital exigen una expresión que no necesariamente requiere de una ruptura radical con la tradición sin más aliciente que el cisma mismo, sino de una necesidad, impuesta por la existencia de un medio que abre caminos a la creación, incluyendo la creación literaria:

“La concepción de otras formas de escribir en pantalla que no reproduzcan lo que venimos haciendo sobre el papel puede hacer más cómoda la lectura y también conseguir capacidades expresivas nuevas que el papel y la página no permiten”
(Rodríguez de las Heras, s.f).

Así, la inventiva viene requerida por el soporte, verdadero incitador en la búsqueda de esta nueva expresión, pues

“la particularidad ‘informática’ de la literatura no está circunscrita a una forma literaria en particular, sino que más bien reside en una concepción de la obra” (Adell, 2004: 287).

Con la nueva plataforma,

“nos encontramos ante la posibilidad de reinventar el sistema literario, es preciso no confundir el medio –el libro– con el modo –la cultura literaria moderna– (...) El cibertexto es un concepto que no se limita a la textualidad informática, como lo literario no debe limitarse al soporte libro. Es una categoría textual ampliada, no encerrada en un género literario de una u otra índole” (Sánchez-Mesa, 2004: 18-25).

Y la exploración de nuevas formas expresivas es parte de la creación literaria:

“La demanda del mercado del libro es un fetiche que no debe inmovilizar la experimentación de nuevas formas (...) La literatura nunca hubiese existido si una parte de los seres humanos no tuviera una tendencia a una fuerte introversión, a un descontento con el mundo tal como es, al olvido de las horas y los días, fija la mirada en la inmovilidad de las palabras mudas (...) La literatura solo vive si se propone objetivos desmesurados, incluso más allá de toda posibilidad de realización. La literatura seguirá

teniendo una función únicamente si poetas y escritores se proponen empresas que ningún otro osa imaginar. Desde que la ciencia desconfía de las explicaciones generales y de las soluciones que no sean sectoriales y especializadas, el gran desafío de la literatura es poder entretejer los diversos saberes y los diversos códigos en una visión plural, facetada del mundo” (Calvino, 1989: 63-65, 123).

O, como dice Sontag:

“A nosotros los escritores nos inquietan las palabras. Las palabras significan. Las palabras apuntan. Son flechas. Flechas clavadas en la piel áspera de la realidad. Y cuanto más solemnes más generales son las palabras, más parecen a salones o túneles. Pueden ampliarse, o hundirse. Pueden llegar a saturarse de mal olor. A menudo nos recordarán otros salones, donde nos gusta morar o donde creemos ya estar viviendo. Acaso hayamos perdido el arte o la sabiduría de cómo habitar esos espacios y, a la postre, esos espacios de invención mental que ya no sabemos cómo habitar, serán abandonados, tapiados, clausurados” (Sontag, 2007: 155).

Así, sin importar el medio que la contenga, sea material o digital, la literatura, sea multimedia o absolutamente textual, sigue obedeciendo a su concepto básico y tradicional ya expuesto, confrontándose, sí, a un nuevo reto en la forma, sin renunciar a su poder social, que resume Foucault como formas de resistencia contras las diferentes formas de poder.

“Son luchas que, por un lado, cuestionan el status del individuo, sientan el derecho de ser diferentes, y subrayan todo cuanto hace verdaderamente individuales a los individuos. Por otro lado, atacan a todo lo que separa al individuo, quiebra sus vínculos con los demás, fragmenta la vida comunitaria, obliga al individuo a retraerse y lo ata de forma compulsiva a su propia identidad” (Foucault, 1995: 168-170).

Quizás, también, y de forma más sencilla, valdría la pena recordar las palabras de Nabokov:

“Una obra de ficción solo existe si me proporciona lo que llamaré, lisa y llanamente, placer estético” (Nabokov, 2002: 410).

Un “placer estético” que llega a través de la lectura. Leer, una definición que es conveniente abordar antes de continuar:

“Leer significa cerrar perceptivamente un acto cuyo inicio ha sido la estructuración textual de una información determinada. Leemos porque alguien ha preparado unos

textos de una determinada forma, para ser leídos. Esto implica toda una serie de decisiones previas al hecho de la lectura, decisiones formales y estructurales, de las que leer es el acto final. Leer requiere unos actos preparatorios que permitan el acople del lector con el texto. No basta con crear textos. Hay que transformar lectores competentes con este tipo de textos. El desajuste se produce si nos entrenamos en el acceso a una serie de estructuras informativas y luego debemos enfrentarnos a otras distintas. El acople va siendo cada vez más dificultoso. La lectura cada vez más degradada, menos competente” (Romero, 2011: 25).

Sobre las formas de la literatura electrónica, es conveniente delimitar el área de estudio de este trabajo, teniendo en cuenta la ruptura propiciada por el mundo digital en el orden de los discursos que señala Chartier:

“La percepción de la cultura escrita e impresa que se funda sobre distinciones inmediatamente visibles entre los objetos (cartas, documentos, diarios, libros, etcétera). Es este orden de los discursos el que cambia profundamente con la textualidad electrónica. Es ahora un único aparato, el ordenador, el que hace parecer frente al lector las diversas clases de textos tradicionalmente distribuidas entre objetos distintos. Todos los textos, sean del género que fueren, son leídos en un mismo soporte (la pantalla de la computadora) y en las mismas formas (generalmente aquellas decididas por el lector). Se crea así una continuidad que no diferencia más los diversos discursos a partir de su materialidad propia. De allí surge una primera inquietud o confusión de los lectores que deben afrontar la desaparición de los criterios inmediatos, visibles, materiales, que les permitían distinguir, clasificar y jerarquizar los discursos (...).

En un cierto sentido, en el mundo digital todas las entidades textuales son como bancos de datos que procuran fragmentos cuya lectura no supone de ninguna manera la comprensión o percepción de las obras en su identidad singular.

Así, en cuanto al orden de los discursos, el mundo electrónico provoca una triple ruptura: propone una nueva técnica de difusión de la escritura, incita a una nueva relación con los textos, impone a estos una nueva forma de inscripción. La originalidad y la importancia de la revolución digital estriba en que obliga al lector contemporáneo a abandonar toda herencia ya que el mundo electrónico no utiliza la imprenta, ignora el ‘libro unitario’ y está ajeno a la materialidad del códex. Es al mismo tiempo una revolución de la modalidad técnica de la reproducción de lo escrito, una revolución de la percepción de las entidades textuales y una revolución de las estructuras y formas más fundamentales de los soportes de la cultura escrita. De ahí, a la vez, el desasosiego de los lectores, que deben transformar sus hábitos y percepciones, y la dificultad para

entender una mutación que lanza un profundo desafío a todas las categorías que solemos manejar para describir el mundo de los libros y la cultura escrita” (Chartier, 2012).

Schmidt habla de “*nuevos géneros*” surgidos

“junto al desarrollo de internet, tales como chats , blogs, Twitter, redes sociales, plataformas de vídeo”,

y asegura que los “*textos literarios*” tienen que ser

“redefinidos con la llegada de cualquier nuevo sistema de medios, en cuanto a su producción, distribución, recepción y posprocesamiento” (Schmidt, 2010).

Un ejemplo podría ser el proyecto *Los mil trinos y un trino*, de Héctor Abad Faciolince

desde la cuenta @AbadFaciolince. Subtitulada “noveleta por tuits”, el autor publica

dosis de aproximadamente 140 caracteres, sin emoticonos ni reducciones,

interrumpiéndolos cuando ya no cabe más palabras completas:

26 de mar.

régimen. Había sido un año de aislamiento y hasta la luz del sol, sobre todo la luz del sol, le resultaba extraña. La ciudad era otra, todo

0 respuestas 15 retweets 19 favoritos

25 de mar.

había estado preso un año. El gobierno le perdonó la última semana de cárcel. No había hecho nada grave fuera de publicar trinos contra el

0 respuestas 7 retweets 8 favoritos

31 de mar. de 2013

cambio un generoso aporte económico del gobierno guerrista. Margarita criticaba su manera de venderse y esto había deteriorado la relación

0 respuestas 7 retweets 10 favoritos

30 de mar. de 2013

esto había sido devastador para la pareja: Jaramillo solamente montaba obras comprometidas para la educación de la juventud y recibía a

0 respuestas 3 retweets 5 favoritos

29 de mar. de 2013

vivir con un teatrero viejo, el Rojo Jaramillo, mamerto a más no poder. Este se había unido a la revolución de Guerra hacía pocos meses y

0 respuestas 4 retweets 6 favoritos

27 de mar. de 2013

de la tarde. Habían sido amantes hacía diez o doce años, por unas pocas semanas, pero

luego no habían vuelto a verse. Ella se había ido a

0 respuestas 3 retweets 3 favoritos

27 de mar. de 2013

y ahora no tenía adónde ir. Martín la invitó a pasar una temporada en La Ceja. Margarita

–así se llamaba– llegó llorosa en el bus de las cinco

0 respuestas 3 retweets 2 favoritos

21 de mar. de 2013

guadas. Mientras estaba cavando le llegó una llamada por teléfono. Una vieja amiga le

pedía posada. Le habían expropiado su casa en Medellín

0 respuestas 5 retweets 5 favoritos

20 de mar. de 2013

solamente muerto. Y para que no lo sacaran ni muerto de ahí, cogió una azadón y

empezó a preparar su propia tumba: frente al lago, bajo las

0 respuestas 5 retweets 6 favoritos

19 de mar. de 2013

descuidado. Se dedicó a limpiar con la paciencia y alegría de haber recuperado su casa,

su paraíso perdido por pocas semanas. De ahí saldría

0 respuestas 6 retweets 6 favoritos

17 de mar. de 2013

Estuvo varios días en silencio. La casa había sido saqueada, muchos libros habían sido

quemados en la estufa de leña. Todo estaba sucio y

0 respuestas 6 retweets 5 favoritos (Abad, 2015).

Aun cuando no hay innovación en el lenguaje textual que emplea, siendo secuencial y correcto, sí hay un intento de domesticación del medio. De alguna forma, puede verse como la confluencia de un género, la novela, en otro, el microblog, donde hay fricciones pero también comunión. Hasta la fecha se han publicado 267 tuits y cuenta con 19.300 seguidores.

Los géneros, dice Rettberg, permanecen vigentes incluso en la literatura digital, es

“un concepto útil en varios sentidos. El más importante es que la práctica cultural se ordena por géneros. Si bien algunos tipos de novelas de impresión líricas o epigramáticas podrían compartir más características de la poesía que de muchas otras novelas, y mientras algunos poemas narrativos pueden ser más cercanas a historias

cortas que a la mayoría de los poemas, la forma en que se reciben, contextualizados y estudiados está en gran parte determinada por la auto-identificación del escritor. (...)

Qué características se deben utilizar para distinguir los géneros entre sí en este contexto. El enfoque más común en la literatura electrónica es, probablemente, para distinguir categorías de trabajo sobre la base de las medidas de carácter puramente técnico/sintácticas: ¿Qué tipo de software o documento electrónico es una obra determinada? Esto resulta en una especie de determinismo tecnológico. Todos los hipertextos escritos con el software Storyspace de Eastgate, por ejemplo, comparten algunas características comunes en cuanto a la interfaz que las alejan de otras obras producidas como documentos web o con archivos Flash. Las limitaciones de un determinado tipo de software o lenguaje de programación funcionan entonces en última instancia como limitaciones literarias. Esta es una noción diferente de género de lo que estamos acostumbrados en la cultura impresa.

Aun cuando la literatura electrónica incluye muchos elementos de la tradición literaria, también incluye prácticas de una serie de otras formas de arte y lugares de la producción cultural, como arte visual, arte conceptual, computación, juegos, música, performance, y otras modalidades de expresión. Como tal, el campo de estudio es, en sí mismo, una especie de objetivo en movimiento. Es probable dentro de una década sea vista de una manera tan diferente a como ahora se ve la de hace una década. Lo que está claro para mí, sin embargo, es la importancia de adaptar al menos una práctica de la cultura impresa, la de agrupar obras y publicar antologías. Esto es necesario con el fin tanto de hacer más disponible la literatura electrónica para un público contemporáneo, como de comenzar a armar un registro para la posteridad. Si bien el futuro de la literatura electrónica es desconocido para nosotros, también lo es el caso de que solo estamos empezando a comprender el pasado de la literatura electrónica y los contextos de la que está surgiendo en las diferentes culturas” (Rettberg, 2010: 89-93).

Para el estudio de obras digitales, Landow habla de las

“formas que pueden tomar los estudios comparatistas en conjunción con los medios digitales”,

y hace una clasificación de textos que, desde el punto de vista aplicado en este trabajo, no pueden considerarse como narrativa multimedia, pero sirve para una aproximación a distintos tipos de textos digitales. Landow asegura que

“si se considera la relación entre la textualidad digital y las tecnologías que la sostienen, uno se da cuenta de que puede adoptar al menos una media docena de formas:

1. Corpora lingüísticos, como diccionarios, enciclopedias, concordancias y otras

herramientas y obras de referencia en forma digital, hayan o no aparecido originalmente en forma impresa. Estas obras de referencia digitales —tanto si se trata de uno de tantos diccionarios y enciclopedias escritos en su origen para un entorno impreso y que ahora se halla accesible en la Red, como si se trata de formas nuevas, como Wikipedia, ofrecen una ventaja indiscutible sobre su equivalente impreso: un acceso sorprendentemente rápido a grandes cantidades de información a menudo difíciles de manejar.

2. Versiones digitales de textos principales y de comentarios críticos y eruditos que fueron escritos originalmente para la imprenta y que preservan en lo posible la forma original de la obra impresa. El proyecto Gutenberg es la fuente mejor conocida para este tipo de textos. En el mejor de los casos estas obras utilizan lenguajes de marcado, como combinaciones de los estándares XML y TEI (Text Encoding Initiative), adaptados al texto individual. Aquí el valor de la digitalización se muestra en la economía y comodidad del almacenamiento, la búsqueda y el uso en común de los textos. Esta digitalización de obras impresas tiene especial valor cuando se trata de obras raras y difíciles de conseguir (...)

3. Estudios de literatura digital no-hipertextual, incluyendo en este apartado: a) textos estáticos con imágenes en movimiento (...) b) texto animado (...) c) texto sensible a las acciones de los lectores, los cuales le hacen aparecer, desaparecer o ser reemplazado por otros textos (...) d) texto generado por el ordenador; y e) texto en movimiento e interactivo en entornos de realidad virtual.

4. Pasando al hipertexto: las ediciones y archivos hipertextuales de obras impresas, tanto de textos principales como secundarios, van desde las dos docenas de traducciones de obras de erudición (...)

5. Estudios sobre obras impresas escritos en formato hipertextual.

6. Estudios —artículos y libros— que nacen inicialmente para su publicación impresa pero tratan de las literaturas digitales en dos o más lenguas.

7. Estudios digitales, pero no hipertextuales, publicados en cualquier medio electrónico transferible (disquette, DVD) o en internet sobre literatura digital.

8. Estudios compuestos en hipertexto sobre la literatura digital en dos o más lenguas, que pueden ser tanto ensayos hipertextuales independientes —esto es, aquellos que no están disponibles a partir del texto comentado (...) como aquellos que están enlazados al mismo texto al que hacen referencia” (Landow, 2008: 34-37).

Luego, Landow clasifica “cuatro modos o géneros hipertextuales”:

“Si consideramos los multimedia no desde la posición ventajosa del diseño de software sino desde el punto de vista de su uso o aplicación, vemos que hay al menos cuatro formas fundamentalmente diferentes”,

que son:

–Multimedia de referencia (diccionarios, enciclopedias, manuales de reparación).

–Multimedia para la enseñanza de idiomas.

–Multimedia académicos, críticos o didácticos

–Multimedia literarios y artísticos.

De estos cuatro, este trabajo aborda solo el último, los multimedia literarios y artísticos,

“los cuales son experimentales y puede que hagan un uso a gran escala de la desorientación. Son casi por completo diferentes de los multimedia académicos, críticos y didácticos, aunque algunas obras como *Patchwork Girl* de Shelley Jackson incluyen un número sustancial de nodos consistentes en citas de obras de erudición de origen impreso” (Landow, 2008: 37).

Y dentro de esta categoría, este estudio se circunscribe a la narrativa multimedia de ficción, aunque sin desechar, para un acercamiento adecuado, las primeras experimentaciones literarias que permitieron llegar hasta el actual eslabón de esta cadena evolutiva de la narrativa literaria. Aun cuando existan autores como Aarseth, que considera que las creaciones multimedia

“no comparten un principio de producción calculada”, ni “una unidad obvia ni estética, temática, historia literaria, o incluso tecnología material” (Aarseth, 2004: 122), en este trabajo se considera que la narrativa de ficción mantiene su concepción como género, deslizándose hacia una nueva plataforma, la digital, que le permite desplegar las cualidades multimedia propias del espacio virtual. ¿Desde dónde, entonces, se puede estudiar la literatura electrónica? Para Rodríguez Ortega, las

“humanidades digitales pueden definirse como el espacio de convergencia entre ciencias de la computación, medio digital y disciplinas humanísticas en la búsqueda de

nuevos modelos interpretativos y nuevos paradigmas de conocimiento acordes con las transformaciones operadas en el seno de la sociedad digital” (Rodríguez Ortega, 2013). En todo caso, está claro que la narrativa electrónica está relacionada con su contenedor que, a su vez, está, inevitablemente, vinculado a otro lenguaje, en ocasiones invisible, como es la programación, u otras formas de arte, que es lo que dota a lo digital de su cualidad multimedia:

“Parece evidente que para este tipo de obra las estructuras de gestión y ejecución del programa aplicadas por el autor tienen tanta importancia como las formas del texto finalizado. Incluso afirmaré que forman parte del estilo del autor y pueden articularse como formas literarias, formas inaccesibles a la lectura, ya que tan solo el resultado del proceso que las utiliza es accesible al lector. En esta literatura, los objetos textuales y especialmente el texto finalizado (aunque también el programa) pierden su posición de dominio. El proceso de escritura-generación-lectura es el que constituye la obra y debe ser pensado como tal por el autor. Una lectura de hoy no garantiza al lector la reproducibilidad del texto finalizado mañana, aunque este no sea interactivo, de manera que ‘nadie puede afirmar a ciencia cierta haber leído la obra’. A lo mejor será el lector social, resultante de las comunicaciones y discursos indirectos entre lectores individuales de la obra, quien garantizará la objetividad de esta en la evolución diacrónica de las características estáticas de sus textos finalizados. Esta cuestión permanece abierta.

Para finalizar esta reflexión, podríamos concluir que estamos ante una concepción de la literatura no exclusivamente destinada a la lectura, que preserva una intimidad tanto del autor como del lector en el sí de la obra, la cual queda liberada. Aunque todavía se encuentra en un periodo de formación, esta literatura, que no pertenece al orden de la performance, lleva a cabo una modificación en medio de una permanencia: instaura la particularidad determinada e inmaterial como único objeto accesible a la lectura y vuelve a poner en tela de juicio la concepción de la obra heredada del siglo XIX. No como entidad permanente, sino como entidad reconocible, puesto que ya no son las características permanentes de la obra las que permanecen accesibles a la lectura. La obra está en una esfera de influencia ordenada por un acto creador del autor. Eliminada la esfera de influencia y el orden y la obra desaparecerán con ella” (Boottz, 2002).

Acotado el área de estudio sobre aquello que podría clasificarse como “narrativa multimedia”, para denominar aquella narración literaria que combina la cualidad

multimedia con la interacción del lector, se pueden desechar distinciones según la extensión del relato, como la que estableció Forster para hablar de novela:

“no debe ser menor a las cincuenta mil palabras” (Forster, 2000: 12), que podía tener validez en el código pero no en la literatura multimedia, donde el texto suele ser fragmentado y disperso, a veces breve, sin, por esto, dejar de abarcar numerosas tramas y capítulos. Para definir “narrativa multimedia” quizás baste una definición abierta, flexible y ambigua como las anteriores aplicadas a la literatura electrónica, y que concrete en la narración en prosa que cuenta una historia con múltiples lenguajes con una estructura en la que podría aplicarse las palabras de Calvino:

“acumulativa, modular, combinatoria (...) El puzzle da a la novela el tema de la trama y el modelo formal” (Calvino, 1989: 133-135).

El puzzle que conceptualiza Pécqueur, que ya ha sido recorrido por otro, el autor, en una estructura semi abierta, con itinerario autorial:

“No es una suma de elementos que haya que aislar y analizar primero, sino un conjunto, es decir, una forma, una estructura: el elemento que preexiste al conjunto, no es ni más inmediato ni más antiguo, no son los elementos los que determinan el conjunto, sino el conjunto el que determina los elementos: el conocimiento del todo y de sus leyes, del conjunto y su estructura, no se puede deducir del conocimiento separado de las partes que lo componen: esto significa que podemos estar mirando una pieza de un puzzle tres días seguidos y creer que lo sabemos todo sobre su configuración y su color, sin haber progresado lo más mínimo: solo cuenta la posibilidad de relacionar esta puesta con otras, y, en este sentido, a algo común entre el arte del puzzle y el arte del go: solo las piezas que se hayan juntado cobrarán un carácter legible, cobrarán un sentido.

No es el asunto del cuadro o la técnica del pintor lo que constituye la dificultad del puzzle, sino la sutileza del cortado, y un cortado aleatorio producirá necesariamente una dificultad aleatoria, que oscilará entre una facilidad extrema para los bordes, los detalles, las manchas de luz, los objetos bien delimitados, los rasgos, las transiciones y una dificultad fastidiosa para lo restante: el cielo sin nubes, la arena, el prado, los sembrados, las zonas umbrosas, etc.

El arte del puzzle comienza con los puzzles de madera cortados a mano, cuando el que los fabrica intenta plantearse todos los interrogantes que habrá que resolver el jugador;

cuando en vez de dejar confundir todas las pistas al azar, pretende sustituirlo por la astucia, las trampas, la ilusión: premeditadamente todos los elementos que figuran en la imagen que hay que reconstruir servirán de punto de partida para una información engañosa: el espacio organizado coherente, estructurado, significativo del cuadro quedará dividido no solo en elementos inertes, amorfos, pobres en significado e información, sino también en elementos falsificados, portadores de informaciones erróneas; dos fragmentos de cornisa que encajan exactamente cuando en realidad pertenecen a dos porciones muy alejadas del techo (...)

De todo ello se deduce lo que, sin duda, constituye la verdad última del puzle: a pesar de las apariencias, no se trata de un juego solitario: cada gesto que hace el jugador de puzle ha sido hecho antes por el creador del mismo; cada pieza que coge y vuelve a coger, que examina, que acaricia, cada combinación que prueba y vuelve a probar de nuevo, cada tanteo, cada intuición, cada esperanza, cada desilusión han sido decididos, calculados, estudiados por el otro” (Perec, 1992: 13-15).

En *Forma y fondo de la narrativa multimedia*, después de un estadio inicial donde se dirimen los conceptos empleados para abordar el área de estudio, el contenido se divide en tres secciones. Las dos primeras son teóricas: por una parte, la Forma, que trata sobre el maridaje entre literatura y tecnología, los aspectos multimedia e interactivos aplicados a la narrativa, el proceso histórico que ha conducido hasta las actuales claves de este tipo de literatura. En un primer apartado, “Influencia de la tecnología en los modos de narrar, una historia” se resume cómo ha incidido el uso de la tecnología sobre la manera de escribir, lo que analiza que el cambio tecnológico-literario actual tiene similitudes con otros anteriores, aunque también diferencias, como la rapidez con que sucede la evolución, y se recuerdan obras que ahora son vistas como precursoras de lo multimedia y se relata la búsqueda de los narradores que ensayan en este medio digital tras un discurso propio. Además de la relación que el texto tiene con otros lenguajes, como el fotográfico, el plástico, el audiovisual y los videojuegos.

En “La forma básica de la narrativa multimedia” se intenta organizar las claves narrativas que exige el soporte: la concisión que exige el espacio que ofrece la pantalla; la comunión de las artes no solo textuales, una convivencia en la que cada una sostiene

un plano narrativo distinto y que explora las posibilidades de que la literatura prescinda del texto; la utilización del hipertexto, que permite plegar los contenidos; el carácter lúdico y la interacción del lector, que reta la convención del discurso lineal impuesto desde la antigüedad. Estos son fragmentación y concisión, estructura de rizoma e interacción, y la creación de planos narrativos multimedia. Además se explora en el proceso creativo que surge en la creación de una literatura que rompe con el modelo del autor solitario, para realizar producciones que involucren a equipos multidisciplinares y que, además, facilita la creación de comunidades para la escritura colectiva. En el capítulo “Creadores y lectores” se hace un repaso de las obras pioneras en la narrativa hispanoamericana multimedia, para pasar a las más novedosas en cualquier idioma, que han sido seleccionadas para construir una especie de canon. Se pretende una aproximación al escritor de obras multimedia, por medio de sus obras publicadas, la mayoría en internet, más que debatir las teorías sobre el hipermedio y su repercusión en la literatura. Aunque el primer paso de la investigación fue consultar los fondos bibliográficos existentes sobre hipertextualidad, se ha hecho énfasis en las obras literarias multimedia que se han encontrado en la exploración “de campo”, realizada en internet, librerías virtuales o en espacios de exhibición. Tal fase de la investigación ha permitido alcanzar otro de los objetivos de esta tesis: la revisión y selección del universo multimedia en internet, y hacer énfasis especial en la producción hispanoamericana, para no redundar en la bibliografía citada por autores anglosajones. Sin embargo, no se tiene la intención de mostrar un catálogo de creaciones. Por el contrario, cada obra incluida en este trabajo se menciona porque ayuda a mejorar, con ejemplos, alguno de los puntos desarrollados y, por tanto, se encuentran dentro de los capítulos convenientes, aunque no por eso no hubieran podido estar en algún otro.

También se abordan aspectos como la pantalla y la necesidad de un guion multimedia, para desembocar en la idea de una literatura envolvente.

La segunda sección teórica de este trabajo se titula “El fondo” e inquiriere sobre aspectos literarios y la técnica narrativa, para sustentar el conglomerado multimedia y aspirar a una obra de calidad que, con suerte, podría trascender al tiempo y a la propia novedad de este tipo de composiciones. En primer lugar se habla de la creación tanto del personaje como del universo diegético, como primer paso de la construcción de la historia narrativa y de la trama. Luego se abordan las perspectivas y sus posibilidades polifónicas, tanto dentro de la obra, como fuera de ella, en el aspecto creativo, partiendo de la intención de quienes participan en la creación y re-creación. Estas perspectivas son aplicables a los distintos lenguajes que intervienen, ya sean textuales, musicales o plásticos/ fotográficos. Se incide luego en las voces que pueden llegar a emitirse desde el corazón de la obra narrativa y de su estructura, de eslabones entretejidos que determinan el tema y la trama, cuestiones cruciales para esa aspiración de obra de arte, sea literaria multimedia o no. Por último, en esta segunda sección del trabajo teórico se abordan dos técnicas esenciales para la profundidad y efectividad de la obra narrativa, como lo son el tiempo y la tensión narrativos, desde el punto de vista de las estrategias que se pueden aplicar.

La tercera sección funciona a manera de conclusión o desenlace de la tesis: Estos veinte años de trabajo práctico y de investigación académica se vierten en una obra narrativa, titulada *Hotel Minotauro (Basta con abrir las puertas de un hotel)*, creada por el propio autor, donde se vuelca el conocimiento teórico adquirido en estos diez últimos años, intentando mostrar en la práctica, siempre limitada por los recursos disponibles, las posibilidades de la narrativa multimedia. Previo a la exhibición de este relato multimedia, se realiza un ejercicio de prospección para estudiar los retos y el

camino aún por recorrer en la creación de narrativa multimedia y se habla de un antecedente personal, la novela multimedia *Tierra de extracción*, y los aspectos creativos y literarios planteados en su realización. Como cierre se presenta una conversación con Antonio Rodríguez de las Heras, director de la tesis pero también creador de literatura electrónica, sobre todos los aspectos relacionados con la escritura digital, su evolución, su teoría y su puesta en escena, y el momento actual del camino.

LA FORMA

2.1

Influencia de la tecnología en los modos de narrar, una historia

Los formatos utilizados por la literatura para presentarse, y la transmisión del conocimiento por medio de la palabra escrita en general, ha estado influenciada por los avances tecnológicos de cada era. Avances que se popularizaron gracias a un proceso gradual y tranquilo, sin abruptos sismos, debido a conllevar inmensos cambios culturales y económicos para la población. La primera transformación que sufrió la literatura debido a la tecnología sucedió con el paso de la cultura oral a la escrita. El descubrimiento de soportes manejables y duraderos para lo escrito allanó el terreno para la sustitución de la oralidad. Al escribir, además, se crean

“contornos diferentes para el pensamiento que las que se sostenían en la oralidad” (Ong, 2002: 93).

No obstante, la oralidad

“seguiría desempeñando un papel destacado incluso más allá de las fronteras medievales” (Castillo Gómez, 2002: 180),

pues

“las prácticas orales y escritas existieron simultáneamente, siendo a veces incompatibles, pero rara vez criticándose o enfrentándose. La gran equivocación está en imaginar una ruptura brusca creada por un desarrollo único en la sociedad que separa el antes y el después” (O’Donnell, 1998: 37).

Una vez que la cultura escrita afianza sus raíces en el sistema social, se enfrenta a nuevas evoluciones. La más significativa sería el paso del rollo al pergamino, que permitiría la existencia del código. La implantación del código proveía ventajas suficientes para

facilitar su imposición: su tamaño era más manejable, poseía más capacidad de almacenaje y mayor versatilidad, pues las páginas podían ser separadas, unidas, ordenadas y consultadas con más facilidad que el rollo. A pesar de estas razones, se

“produce rechazo entre los usuarios del rollo sobre el papiro, habituados a un espacio más abierto y continuo. La página se presenta como un espacio más rígido, que oculta información que está en las siguientes páginas y que para pasar a ellas tiene que desaparecer primero la información que se tiene presente sobre esa página. En cambio, la escritura en rollo permite extender más o menos la superficie escrita a los ojos del lector” (Rodríguez de las Heras, 1991: 48-49).

Hizo falta que transcurrieran cuatro siglos para que el libro códice encontrara su modelo tecnológico ideal y dominara sobre el rollo.

“En algún momento de los primeros siglos de nuestra era, comenzó, de pronto, a tomar forma la idea de hacer un soporte literario formal de páginas atadas según el modelo de la tablilla de cera. Aunque el códice –este es el nombre que se le dio en la antigüedad a este soporte– podía tener páginas de papiro o de pieles de animales, en la práctica comenzó a extenderse el uso de pergamino y vitela. El uso de esta forma de códice para textos literarios llegó a ser considerable en el siglo II, en el siglo III se impone y en el siglo IV el códice había ganado la batalla: de los manuscritos griegos que nos han quedado del siglo II, el 99 por ciento son rollos; de los manuscritos del siglo V que han llegado hasta nosotros, el 90 por ciento son códices” (O’Donnell, 1998: 60).

Ni el rechazo inicial ni la lentitud de la implantación de la nueva tecnología pudieron mantener vivo el uso del rollo.

“Con la aparición del códice, el rollo desapareció en sus formas y usos en la Antigüedad. Si continuaron utilizándose los rollos durante la Edad Media no fue para los mismos fines que el códice, por el contrario, sus usos se limitaban a los ámbitos administrativos o archivísticos. (...) En algunas situaciones una nueva forma de inscripción y transmisión de lo escrito sustituye casi completamente a la antigua, y en otras nos encontramos ante la coexistencia de ambas formas (...) Históricamente observamos cómo los autores que escribían sus textos para ser recogidos en códices encontraban muchas dificultades para liberarse de las divisiones textuales del rollo. El concepto del libro, en términos de una división textual, a menudo retomaba una división material, es decir, una cantidad de texto que anteriormente correspondía a un rollo y que se transformaba en un libro en el sentido textual dentro de un códice” (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 35 y 39).

El libro códice se enfrentó a otro gran giro en 1455 cuando Gutemberg inventó la imprenta y amenazó a la cultura del manuscrito, arraigada desde la existencia de la cultura escrita. Transcurre casi medio siglo para que los libros impresos encuentren una faz convincente y superen esa fase, que duró hasta 1501, en que los resultados de la imprenta recibieron el nombre de “incunables”.

“Esta palabra deriva de la palabra latina para “pañales” (incunabula) y se usa para indicar que estos libros son el producto de una tecnología todavía en su infancia. Se tardó cincuenta años de experimentación o más en establecer convenciones como los tipos de letra más legibles, la corrección de pruebas, la numeración de páginas, los párrafos, las páginas para los títulos, los prefacios y la división de capítulos, que juntos convirtieron al libro impreso en un medio coherente de comunicación” (Murray, 1999: 40).

No solo el trabajo del copista se vio transformado con la industrialización del proceso de producción del libro. Su inusitada difusión permitió que la escritura,

“nacida como un signo negado y restringido a una minoría –inicialmente la de los escribas del Próximo Oriente Antiguo–” (permeara en escalafones inferiores de las sociedades, recorriendo una senda de) “democratización y extensión social” (Pérez Largacha, 2002: 16).

Superó los obstáculos que se interponían a la universalidad prometida por la imprenta que requería de una instrucción pública y la existencia de una lengua común, que no podía ser el idioma científico ni la matemática que dividiría las sociedades en dos clases desiguales, la de hombres que conocen esa lengua y poseen la sabiduría y la de quienes no la conocen y se privan de los demás conocimientos (Chartier, 2000: 47). La imprenta también trajo consigo la idea de que la autoría era una propiedad y generaba derechos sobre su divulgación, idea que derivó en no pocas disputas entre las partes involucradas, como los libreros-editores y los escritores, que en 1760 lleva a Diderot a asegurar que el derecho del autor a poseer su obra es la misma que tiene cualquier propietario sobre sus bienes. O, un año antes, en 1759, que Laurence Sterne publicara con su propio dinero la primera edición de *Vida y opiniones del caballero Tristram*

Shandy, luego de ofrecer los dos primeros volúmenes de su obra al editor Robert Dodsley, que la rechazó. Luego del éxito inicial, Dodsley se interesó por la obra y pagó seiscientas libras por sus derechos, doce veces más de lo que hubiera desembolsado al principio (Toda, 1993: 23).

“La propiedad intelectual y los derechos de autor son un caso particular, pero que se adapta muy bien a la tecnología de la imprenta en cuanto a que esta promueve el aislamiento de los textos y, por tanto, su atribución a autores individuales” (Moreno Hernández, 1998: 30).

De igual forma varió la manera de ver al libro.

“En general, los textos impresos son mucho más fáciles de leer que los manuscritos. Los efectos de la mayor legibilidad de impresión son enormes. En última instancia, la mayor legibilidad favorece la lectura silenciosa, lo que establece una relación diferente entre el lector y la voz del autor en el texto e incentiva posibilidades a los estilos de escritura” (Ong, 2002: 120).

Estas alteraciones en la manera de concebir los productos literarios logran que

“el intelectual y el artista estén cada vez menos sometidos a la humillante dependencia de mecenazgos y subvenciones y comiencen a disponer de una cierta independencia económica gracias a la expansión de la industria editorial. Si tiempo atrás Defoe había cedido los derechos de su *Robinson Crusoe* por tan solo diez libras esterlinas, ahora Hume puede ganar más de treinta mil con su *Historia de Gran Bretaña* (...) Naturalmente, el mercado editorial produce también nuevas formas de reacción y frustración” (Eco, 2004: 252 y 256).

Surge así el mercado del libro, que se asentó gracias al género novelístico, que en el siglo XVIII se encontraba en la periferia del sistema literario. Ante su surgimiento, los seguidores de la literatura hasta entonces tradicional se enfrentan a lo novedoso, con reservas tan arraigadas como las de los defensores del rollo. Sus detractores no dudan, incluso, en “medicalizar” el discurso

“construyendo una patología del exceso de la lectura, considerado como una enfermedad individual o una epidemia peligrosa porque asocia la inmovilidad del cuerpo y la excitación de la imaginación. Por ello provoca los peores males: la obstrucción del estómago y de los intestinos, la alteración de los nervios, la extenuación del cuerpo. Los profesionales de la lectura, a saber los hombres de letras, son los más

vulnerables a tales desarreglos que son la fuente de la enfermedad que es por excelencia la suya: la hipocondria. Por otra parte, el ejercicio solitario de la lectura conduce a una desviación de la imaginación, al rechazo de la realidad, a la preferencia dada a la quimera. De ahí, la proximidad entre el exceso de lectura y los placeres solitarios. Las dos prácticas provocan los mismos síntomas: la palidez, la inquietud, el abatimiento. Según esta percepción, el peligro máximo es cuando la lectura es la lectura de la novela y el lector, una lectora retirada en soledad” (Chartier, 2000: 186).

Cinco siglos después de la invención de la imprenta, ya institucionalizado el formato del libro códice impreso, una nueva evolución ha llegado, con tan numerosas reservas como ha ocurrido en anteriores ocasiones. Hay, desde luego, voces disidentes, como la de Sontag, que critica la “hipernovela” y la “hipernarrativa”, para defender la forma tradicional de la ficción:

“Desde que los programas de tratamiento de textos se volvieron herramientas comunes de la mayoría de los escritores –entre ellos, yo misma–, ha habido quienes aseguran que se depara un futuro nuevo y soberbio para la narrativa.

El argumento es como sigue:

La novela, como la conocemos, ha llegado a su fin. Sin embargo, no hay razón para lamentarse. Algo mejor (y más democrático) la sustituirá: la hipernovela, escrita en el espacio no lineal, no sucesivo, que ha posibilitado el ordenador.

Este nuevo modelo narrativo se propone librar al lector de los dos puntales de la novela tradicional: la narrativa lineal y el autor. El lector, obligado cruelmente a leer una palabra tras otra hasta llegar al final de la oración, un párrafo tras otro hasta llegar al fin de una escena, se regocijará al saber que, según la descripción, la “libertad verdadera”, del lector ya es posible gracias al advenimiento del ordenador: “la liberación de la tiranía de la línea”.

Una hipernovela “no tiene principio; es reversible; es accesible por varias entradas, ninguna de las cuales se puede señalar autoritariamente como principal. En lugar de seguir una historia lineal dictada por el autor, el lector puede ahora navegar a voluntad a través de un “infinito espacio verbal”.

Me parece que a la mayoría de los lectores –sin duda prácticamente a todos lectores– les sorprenderá enterarse de que la narración estructurada desde el esquema más elemental desde el principio-desarrollo-final de los relatos tradicionales hasta la narrativa de construcción más elaborada, no cronológica y de voces múltiples, es en realidad un género de precisión y no una fuente de goce.

De hecho, lo que interesa de la narrativa a la mayoría de los lectores es la historia precisamente: sean cuentos de hadas, en una novela negra o en las narraciones complejas de Cervantes y Dostoyevsky, Jane Austen, Proust e Italo Calvino. La historia –la idea de que los hechos se suceden en un orden causal específico– es el modo en que vemos el mundo y lo que más nos interesa de él. La gente que no lee por otro motivo lee por la trama.

Sin embargo, los defensores de la hipernarrativa sostienen que la trama nos aprisiona y nos irritan sus limitaciones. Que sentimos rencor y anhelamos ser liberados de la añeja tiranía del autor, el cual dicta cuál será el desenlace de la historia, y que deseamos ser en verdad lectores activos, quienes en cualquier momento de la lectura del texto podamos elegir entre diversas continuaciones o desenlaces optativos de la historia al reordenar los pasajes del texto.

A veces se afirma que la hipernarrativa imita a la vida real, con su miríada de oportunidades y desenlaces sorprendentes; así pues, supongo que está siendo promovida como una suerte de realismo supremo.

A lo anterior respondería que si bien es cierto que esperamos organizar y darle sentido a nuestra vida, no esperamos escribir las novelas a los demás. Y uno de los recursos disponibles para ayudarnos a darle sentido a la vida, a elegir, y a proponer y aceptar criterios para nosotros es la vivencia de voces singulares y autorizadas, que no son la propia, las cuales conforman el gran cuerpo de las obras que educan el corazón y los sentimientos y nos enseñan a estar en el mundo, que encarnan y defienden el esplendor del lenguaje (es decir, expanden el instrumento vital de la conciencia): a saber, literatura” (Sontag, 2007: 223-225).

Ante esto, podría servir de contraposición la visión de Berger, que apoya la evolución narrativa.

“Se oye hablar continuamente de la crisis de la novela moderna, pero de lo que se trata ante todo es de un cambio en el modo narrativo. Ya no es posible contar una historia en la cual los acontecimientos se desarrollen en un orden cronológico lineal. Esto se debe a que somos demasiado conscientes de todo lo que se cruza lateralmente en la línea de la narración. Es decir, en lugar de ser conscientes de un punto que constituye una parte infinitesimal en línea recta, somos conscientes de este punto, como una parte infinitesimal en un número infinito de líneas, como el centro de la intersección de líneas. Esta consciencia es el resultado de tener en cuenta constantemente la simultaneidad y la extensión de los acontecimientos y las posibilidades.

Son muchas las razones para ello: la gama de los medios de comunicación modernos; la escala del poder; el grado de responsabilidad política personal que debe asumirse con

respecto a acontecimientos acaecidos en el ámbito mundial; en el hecho de que el mundo se ha vuelto indivisible; la desigualdad del desarrollo económico de este mundo, y la escala de la explotación, todo ello tiene su papel” (Berger, 2011b: 138-139).

Como sentencia Villalba,

“casi no hace falta recordar cómo la tecnología intermedia entre ambas (palabra escrita y palabra hablada), la imprenta, recibió acusaciones análogas, lo que hace aún más paradójica la postura de quienes en defensa de la cultura tipográfica, atacan la tecnología con los mismos argumentos que trataron de frenar la expansión de los libros impresos. Una última contradicción de esos argumentos contrarios de las nuevas tecnologías es que tienen que emplearlas para su más eficaz difusión, del mismo modo que leemos las críticas escritas de Platón con las objeciones a la escritura, se imprimieron las que hacían a la tipografía, o leemos en red las dedicadas a las actuales tecnologías” (Villalba, 2008: 203).

Aunque no toda trasgresión literaria, ni narrativa ni tipográfica, puede considerarse precursora de la literatura electrónica, los antecedentes de la narrativa multimedia se remontan a la antigüedad, cuando los griegos configuraron textos definidos por la forma en que eran exhibidos, los caligramas, que llamaron Technopaegnia, y los latinos lo hicieron en Carmina figurata. En la edad media se escribía y dibujaba en los márgenes de los manuscritos y papiros y en el siglo XX se comenzó a publicar una serie de obras que combinaban plástica y literatura, aunque

“probablemente el ejemplo más conocido de cibertexto en la antigüedad es el texto chino del oráculo de sabiduría, el I Ching” (Aarseth, 2004: 128).

Así,

“La primera mención occidental del *I Ching* se encuentra en el libro *Confucius Sinarum Philosophus* que el año 1687 editaron en París cuatro sacerdotes de la Compañía de Jesús. En 1783 Claude Visdelou, obispo de Claudiópolis, envió a la Congregación de Cardenales de Propaganda un informe sobre el mismo texto chino. Este informe se encuentra al final de una edición del *Shu Ching* preparada por M. De Guignes, y contiene el siguiente comentario: Si hemos de creer en los Anales Chinos, el texto ha sido escrito hace cuarenta y seis siglos. Si esto es cierto, como lo afirman todos los habitantes de ese país, podemos llamar a este el más antiguo de los libros. Sin embargo, no se trata propiamente de un libro, ni de cosa que se le parezca; se trata más bien, de un enigma más oscuro y cien veces más difícil que el de la esfinge.

(...) También puede considerarse el *I Ching* como un largo poema circular estructurado sobre sesenta y cuatro textos, fluctuando entre la sutil alusión y la creencia directa, cuyo tema es la transformación de todas las cosas que forman el universo o una descripción del cambio presentado como verdadera imagen de la realidad” (Lauer, 1971: 9-14).

Un artefacto similar al *I Ching*, surgido mucho después en Europa, es el del *Libro de las suertes*, en sus distintas versiones.

“Para empezar desde el principio, recordaremos la figura de su creador: Lorenzo Spirito Gualteri (1426-1496), perugino, militar y político, poeta, calígrafo y astrólogo aficionado. A comienzos de 1482, escribe *Il libro delle sorti* o *Libro della ventura* (se conserva un manuscrito autógrafo en la Biblioteca Marciana de Venecia). El mismo año se imprime en Perugia –hay un único ejemplar en la Stadtbibliothek de Ulm–, y otras cinco veces en el siglo XV. La Biblioteca Nacional de Venecia conserva dos incunables con el libro de Spirito (...)

En *Il libro delle sorti* son veinte las preguntas que llevan a reyes; estos lo hacen a veinte signos con cincuenta y seis combinaciones que se obtienen tirando al azar tres dados.

Los signos mandan a veinte esferas divididas en veintiocho partes que a su vez se subdividen en dos (dentro o fuera) con nombres de ríos. Por fin estos remiten a veinte profetas, que ofrecen cincuenta y seis preguntas cada uno de ellos. En total son mil ciento veinte las respuestas, número que depende, por tanto, de las posibilidades ofrecidas por la tiradas de los dados y el número clave, veinte, elegido como base”

(Navarro Durán, 1999: 7-9).

Una reproducción del manuscrito 8245 de la Biblioteca Nacional dicta las siguientes instrucciones para la consulta del libro de las suertes:

–Elija una de las veintidós preguntas generales y ella le remitirá al signo que debe consultarse.

–En el signo se escoge una de las veinticuatro opciones que ofrece. ‘Diana’ las preside, y sus ramas o árboles son las formas que adoptan estas posibilidades. Una vez elegida, la suerte está echada, y el libro guía, a través de unos pasos intermedios, al oráculo final.

–En un índice está la localización de estos pasos. Allá hay que acudir para ver dónde se halla la opción ‘Diana’ que hemos elegido. En esta buscamos el número escogido, y se nos remite a una ‘ciudad’ y una ‘ninfa’. Si consultamos de nuevo el índice encontraremos la situación de la ‘ciudad’ del libro y, al buscar en ella nuestra ‘ninfa’, esta nos indica el ‘oráculo’ y el número de la respuesta. El índice llevará otra vez a la página del oráculo para que allá busquemos la respuesta” (Navarro Durán, 1999: 17).

Incluso, podría considerarse que el primer libro hipertextual es de coautoría múltiple y se atribuye a Dios. *La Biblia*, que fragmenta su contenido en pequeños versos, fácilmente ubicables gracias a la nomenclatura de “libros”, “capítulos” y “versículos”. Esta fragmentación y ordenamiento de la obra permite que se realicen lecturas colectivas sin necesidad de que cada lector posea la misma edición de impresión; es decir, escapa al número de página, que suele ser el indicador tradicional. En *La Biblia* cada intertítulo representa una entrada de lectura y remite a contenidos relacionados. Uno de sus libros, los *Evangelios*, brinda además una misma historia, la de Jesucristo, según los distintos puntos de vista de cada uno de los cuatro apóstoles que la redactaron “bajo influjo de la inspiración divina”. Los escritos de San Mateo, San Lucas, San Marcos y San Juan se relacionan, incluso tienen “versículos comunes”, y los editores se encargan de que el lector pueda encontrarlos con rapidez, para identificar “semejanzas” y “diferencias” que los separan, con el fin de “investigar su origen, razonar la posibles mutuas influencias, poner de relieve las distancias, explicar las relaciones que median entre ellos”, para lo que el texto de los cuatro evangelistas se presenta en columnas paralelas. Las versiones en libro código de *La Biblia* han procurado no perder la interactividad que se mecanizó en los manuscritos medievales del Evangelio:

“Cada Evangelio se marca con una serie de número marginales sucesivos, comenzando por el número uno en cada uno. Además, al principio del manuscrito aparecen las páginas en la que con adornos arquitectónicos se destacan las columnas de números paralelos. La técnica consiste en situar los pasajes en que por ejemplo Mateo, Marcos y Lucas cuentan la misma historia. Los números marginales de Mateo aparecen en la primera columna, con los dos elementos correspondientes en las historias correspondientes de Marcos y Lucas en las columnas dos y tres. Hay tantos conjuntos de estas columnas paralelas como combinaciones posibles hay de historias, de manera que hay una comparación separada para las historias de Marcos y Lucas pero no de Mateo, y así sucesivamente. Una disposición como esta –común en los primeros libros del Evangelio y tradicionalmente atribuida a Eusebio de Cesárea, el historiador de la Iglesia griega del siglo IV– es un tipo de acceso no lineal del texto (...) Tal disposición

de la información al principio del libro precioso del Evangelio sugiere un estilo de lectura que no comienza simplemente en la página uno y sigue leyendo hasta el fin” (O’Donnell, 1998: 64).

Tan complejo entramado de relaciones entre textos procura dar la sensación de libro infinito, inabarcable. Un carácter que refuerza el propósito del libro: contener, o dar la sensación de contener, la historia de la humanidad, desde el principio, Génesis, hasta los últimos días, Apocalipsis. La infinidad de lecturas refuerza, también, el estilo metafórico de las historias, lo que causa múltiples interpretaciones. Todo se conjuga en función de otorgar una inabarcable profundidad, que efectivamente ha logrado.

Por otro lado, la bidimensionalidad del libro códice se ha tratado de romper en algunas ocasiones con lo que se conoce como libros móviles. El primero conocido es un tratado de astrología, *Cosmographia*, que Petrus Apianus escribió en 1524; la medicina también utilizó solapas superpuestas para que el lector descubriera distintas partes del cuerpo humano, como en *De Humanis Corpora Fabricais* de Andrea Versalius, editado en 1543. Años después, en 1765, los libros móviles

“centraron su atención en el público infantil gracias al editor londinense Robert Sayer, quien publicó sus *Harlequinades*, historias con ilustraciones dotadas de solapas intercambiables. Otros tempranos ejemplos de libros móviles se los debemos al artista William Grimaldi, que hizo unos dibujos moralizantes del tocador de su hija a fin de enseñarle virtudes y que fueron publicados en 1821 bajo el título *The Toilet*. La editorial londinense Dean & Son, fundada en 1800 fue la primera en dedicarse a la producción a gran escala de lo que ellos denominaron Toy-books, en los que introdujeron numerosos mecanismos (...) Todos estos nombres (Raphael Tuck, Ernest Nister, Lothar Meggendorfer, A. Capendu, hermanos McLoughlin) contribuyeron a forjar lo que se ha llamado la edad de oro del libro desplegable, cuyo final llegó con la Primera Guerra Mundial. El resurgimiento llegó en 1929 con Louis Girard y sus *Living models*” (Gutiérrez, 2005: 18-20).

También se ha mencionado la novela de Laurence Sterne, *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, como una de las primeras obras de prototipo hipertextual. Publicada entre los años 1759 y 1767, el autor juega con las tipografías, como en la

expresión “¡Ay! ¡Pobre YORICK!” (Sterne, 1993: 92) que coloca dentro un recuadro. Con la repetición de la exclamación termina el capítulo y le sigue una página en negro, que parece simular luto. Otro juego tipográfico sucede cuando incluye un documento oficial que firman sus padres antes de casarse y que contempla que la madre podrá exigir ir a dar a luz en Londres, pero si hace que el marido gaste dinero en una falsa alarma, entonces, perderá la prerrogativa como si nunca la hubiesen firmado, por lo que Tristram nació ayudado por una comadrona (Sterne, 1993: 95-97). Entre el capítulo 37 y el 38 introduce una página que parece reproducir una lápida de granito, de mármol, marmórea (Sterne, 1993: 262-265). Sterne juega con los puntos suspensivos, sustituidos por largos guiones o por asteriscos para evitar la lectura de un herbario (Sterne, 1993: 403), o la suposición de los pensamientos del lector, como “*se para usted a pensar*” (Sterne, 1993: 449), o las “*siguientes y particulares razones*” (Sterne, 1993: 473) que nunca escribe. De igual modo, dibuja el “garabato” que hizo un bastón en el aire (Sterne, 1993: 602) y los capítulos 18 y 19 del volumen IX están en blanco justo antes de que el 17 anunciara que “*entremos, pues, en la casa*”, y luego los publica después del capítulo 25 con una distinción: el nombre del capítulo “*capítulo decimoctavo*” está escrito en letra gótica (Sterne, 1993: 618-619). Sin embargo, el Tristram Shandy no es una obra multimedia, ni posee un discurso fragmentado, como a primera vista pareciera, sino una novela hilada de manera muy fina, donde las aparentes digresiones están ordenadas para seguir, con cierta cronología que ordena indefectiblemente, la vida del verdadero protagonista de la obra: Toby, tío del narrador. Valen para eso las continuas aseveraciones del narrador en que explica la trayectoria del relato:

“Estoy empezando a entrar ahora razonablemente en materia, y con la ayuda de unas pocas semillas frías estoy convencido de que podré proseguir con la historia de mi tío Toby y con la mía propia con un relativo orden y en línea recta.

Pues bien, vean esto:

(Hace cuatro líneas que zigzaguean)

“He aquí algunas de las líneas en las que me he movido en los primeros cuatro volúmenes. En el quinto lo he hecho mejor. La línea que he descrito venía siendo así: (Otra línea zigzagueante, con algunas letras –a,b,c,d)

“En la que se aprecia que, excepto en la curva marcada con la A, en la que hice un viaje a Navarra, y en la curva dentada B que es mi breve paseo por allí con la señora Baussiere, y con su paje, no me he permitido la más leve cabriola ni digresión hasta que los demonios de John de la Casse me obligaron al rodeo marcado con la D” (Sterne, 1993: 481).

Se trata, como explica Italo Calvino, de una novela

“toda hecha de disgregaciones (...) el gran invento de Sterne (...) La divagación o digresión es una estrategia para aplazar la conclusión, una multiplicación del tiempo en el interior de la obra, una fuga perpetua” (Calvino, 1989: 59).

Hasta principios del siglo XX, que produjo “*narrativas sumamente subversivas*”

(Aarseth, 2004: 125), hay un gran vacío en la consecución de obras precursoras de la retórica que hoy se emplea en lo digital. En 1913 se publicó *Canciones en la noche* de Vicente Huidobro, que incluía una sección de caligramas. La disposición y extensión de cada línea y la estructura total de la poesía estaban supeditadas a una forma preestablecida, un prediseño. En “Nipona”, por ejemplo, se representaba una flecha doble o dos flechas juntas que apuntaban a sentidos opuestos. Cinco años después, en 1918 Guillaume Apollinaire publicó *Calligrammes. Poèmes de la Paix et de la Guerre (1913-1918)*, donde explotó las posibilidades de los caligramas para representar figuras con las palabras, sin sacrificar el sentido poético de los versos. Así, no solo pretendió el impacto visual, sino la transmisión de una idea por medio de la silueta. Sus caligramas representaron, por ejemplo, el avance de vehículos de guerra o un jardín florido, temas de los que trataba el poema que lo contenía. Estas experimentaciones se conocen hoy con el nombre de poesía visual:

“Los elementos visuales del poema pasan a primer plano y se convierten en componentes esenciales del mismo, de tal manera que si desaparecieran o se modificaran el texto se haría ininteligible o simplemente desaparecería” (Pineda, 2002: 9-10).

Huidobro presentó sus poemas pintados en el año 1922, donde la obra se acoplaba al dibujo plástico de modelos como la Torre Eiffel o un molino o un piano. Otros escritores contemporáneos poseen esa facilidad para complementar la literatura con otras formas de arte, que ha servido para narrar con varias expresiones artísticas. Günter Grass lo plasma en su libro *Cinco decenios*, donde cuenta algunas de sus colaboraciones con cineastas, pintores y escultores:

“Le conté el hilo argumental de *Los bosques de Grimm* y esbozamos en un ancho caballete, en treinta y cinco escenas, una posible película muda” (Grass, 2003: 83). El autor, que también fue estudiante de la Escuela de Bellas Artes alemana, hace un recorrido por su trayectoria literaria a través de sus obras escultóricas y pictóricas, muchas de las cuales han sido publicadas como portadas e ilustraciones de sus libros. La estructura de los libros de Grass se ramifican como un árbol, como en *Los bosques de Grimm* que se publicó en 1983, o como la palma de una mano, como en *Es cuento largo*, de 1994. La costumbre de escribir de puño permite a Grass ilustrar cada página de su manuscrito. Sobre todo en los poemas escritos durante la década de los setenta, ambas artes se juntan de una manera casi vital, siamés, multimedia, dando origen a obras semejantes a los poemas pintados de Huidobro.

De estos y otros intentos se nutre la narrativa multimedia, así como de aspectos formales de la composición narrativa, como lo son el narrador y el orden de la acción.

“En cuando al narrador, la literatura contemporánea ha descubierto para el hipertexto la posibilidad de relatar acontecimientos desde distintas perspectivas, bien de manera sucesiva e incluso simultánea (...). También han incorporado los hallazgos de la literatura contemporánea referidos al orden de las acciones. Esos hallazgos, una vez más, han tenido un denominador común: el paso de un relato lineal a una presentación no consecutiva de las acciones (...). Las modalidades contemporáneas del relato experimentan con órdenes diversos mediante la incorporación de recursos como la analepsis y la prolepsis. Asimismo, en lugar de comenzar la historia siempre por la acción inicial, los novelistas han experimentado con formas más variadas y es común

encontrarse con relatos que arrancan desde cualquier punto intermedio de la historia o, incluso, desde su final” (Díaz Noci y Salaverría, 2003: 115).

De alguna forma, quizás no intencional, la narrativa multimedia o digital toma prestadas varias características de las vanguardias del siglo XX: del expresionismo toma el

“polifacetismo (esto es) la variedad de rasgos y multiplicidad de géneros con que se manifiesta” (De Torre, 1965: 197);

del simultaneísmo, la forma en que

“situadas en el mismo plano, se mezclan percepciones directas, jirones del recuerdo, trozos de diálogos oídos en el café o en la calle, titulares de periódicos; estos últimos equivalentes de los collages” (De Torre, 1965: 229);

del cubismo,

“la eliminación de lo anecdótico y de lo descriptivo, si bien esto no siempre se cumple; de hecho se reemplaza mediante el fragmentarismo y la elipsis” (De Torre, 1965: 250);

del existencialismo,

“la elección que hacen (los autores) al escribir con imágenes, más que con razonamientos” (De Torre, 1965: 653).

En 1963 Julio Cortázar experimenta con lo lúdico en *Rayuela*, en cuyo “tablero de dirección” explica que “*a su manera este libro es muchos libros pero sobre todo es dos libros*” y sugiere dos lecturas, ambas secuenciales. La primera que debe transcurrir desde el primer capítulo hasta el 56 y la segunda, que impone el orden expuesto en el tablero sin respetar la numeración anterior de los capítulos. Otros autores tuvieron ideas similares que no llegaron a concretarse.

“William Faulkner buscaba una ayuda tecnológica cuando le pidió a su editor que usara colores diferentes en la impresión de *El ruido y la furia* para guiar al lector a través de la parte de la historia dedicada a Benjúi. Esto le hubiera permitido al lector entender los saltos temporales de la corriente de conciencia del chico mentalmente perturbado sin necesidad de las complicadas tablas que han confeccionado pacientemente los profesores de literatura. Faulkner incluyó también un mapa de la ciudad de Jefferson en la última página de *□Absalón, Absalón!*, que indica dónde suceden algunos de los acontecimientos de la novela” (Murray, 1999: 266).

Faulkner es uno de los primeros autores en instigar al texto para saltar la forma narrativa tradicional.

“Alterando el orden cronológico, incita al lector a unas anticipaciones que finalmente acabarán defraudadas; y todo ello facilitándole en un desorden sabiamente compuesto y las más de las veces a contratiempo, las indicaciones temporales que podrían permitirle separar el relato de la discontinuidad, por tanto captar, a través del orden real de las sucesiones, los significados, y los vínculos de casualidad y finalidad que solo aparecerán retrospectivamente a partir de la revelación final” (Bourdieu, 1995: 474).

Poco reconocidos pero determinantes para la lectura hipertextual han sido los libros infantiles y juveniles del tipo “Elige tu propia aventura”, como *La montaña de los espejos* de Rose Estes, una historia de elfos liberadores y orcos malvados:

“Oyes pisadas a tu izquierda y roncadas voces de orcos que dicen: ‘detened al intruso’.

1) Si quieres quedarte y combatir con los guardias, pasa a la página 93.

2) Si prefieres huir escaleras abajo, pasa a la página 39

¿Cuál es tu elección? Tienes que acabar con el mal de la Montaña de los Espejos y salvar a tu pueblo para que no sean destruidos todos tus seres queridos” (Estes, 1982: 1-5).

Una página introductoria explica que se puede “*leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales*”, que “*contiene muchas elecciones*”, algunas “*peligrosas*” pero que en caso de un “*fatal desenlace*” se puede retroceder o reiniciar. En otro título de esta colección dirigida a niños se leen estas instrucciones:

“□No leas todo el libro seguido, del principio al fin! En sus páginas hallarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. De tu decisión depende que la aventura constituya un éxito o un fracaso. Tú serás el responsable del resultado final. Te corresponde a ti tomar decisiones” (Packard y Kramer, 1985: s/n).

Y, como nota curiosa, se cita una notable definición del “hiperespacio” que allí se encuentra:

“El hiperespacio es tan extraño que prácticamente no puede describirse con palabras. Algunas personas opinan que se trata de un espacio cuatridimensional. Es posible que sea incluso más extraño. Podría suponer un mundo de cinco, seis o más dimensiones. Ciertamente, allí las leyes de la ciencia podrían ser distintas (...)”

¿Qué se siente estar en el hiperespacio? Existen múltiples posibilidades, más de las que podemos imaginar. Para hacerte una idea de cómo podría ser, imagina que eres una hormiga y que has pasado toda la vida dentro de un enorme globo. El interior de ese globo es todo tu universo. Súbitamente el globo estalla y en ese momento has entrado en el hiperespacio” (Packard y Kramer, 1985: s/n).

Las posibilidades literarias que incluían mecanismos más complejos comenzaron en 1306 cuando Ramón Llull, después de ser paje del rey Jaime I y gozar de las bacanales habituales de la corte de Aragón; después de casarse con Blanca Picany y tener dos hijos; después de vivir una visión extática que le llevó a abandonar familia y patrimonio y emprender una cruzada de evangelización a las puertas de templos y mezquitas de Alemania, Francia, Italia y el Magreb; después de participar como franciscano en el concilio de Vienne que decidió que la inquisición persiguiera a los caballeros templarios; después de una larga vida y varios escritos, creó un artefacto de discos giratorios que servían de interfaz a su libro *Ars magma generalis ultima*, una obra filosófica dedicada a demostrar la existencia de Dios. El artilugio se componía de más de dos mil piezas, dispuestas en varios niveles circulares, que giraban y se combinaban para que el lector obtuviera las respuestas a todo tipo de inquietudes. La historia de las máquinas autoras comenzaba así, una inteligencia artificial que condenaron los papas Gregorio IX y Pablo IV. Un concepto de máquina aplicable a estas ingeniosas ingenierías:

“Máquinas (y maquinico): Se distinguirá la máquina de la mecánica. La mecánica está relativamente cerrada sobre sí misma y mantiene relaciones perfectamente codificadas con flujos exteriores. Las máquinas, consideradas en sus evoluciones históricas, constituyen, por el contrario, un phylum comparable a los de las especies vivientes. Se engendran en forma recíproca, se seleccionan, se eliminan, haciendo aparecer nuevas líneas de potencialidad. Las máquinas, en un amplio sentido, es decir, no son las máquinas técnicas, sino también las máquinas teóricas, sociables, estéticas, etc., no funcionan jamás de manera aislada, sino por agregados o por agenciamientos. Una máquina técnica, por ejemplo, en una fábrica está en interacción con una máquina

social, una máquina de formación, una máquina de investigación, una máquina de comercial, etc.” (Guattari, 1989: 31).

Desde los tiempos de Llull se han producido sucesivos intentos de crear artefactos de lectura y almacenaje de datos:

“Algunas de estas máquinas de memoria están en el trastero de ingenios curiosos, como las de Giovanni Fontana, erudito e ingeniero de Quattrocento; la construcción, parece ser que de considerables dimensiones, y con forma de teatro, diseñada y nunca concluida, por Giulio Camillo (siglo XVI); el artilugio, en forma de noria, una rueda de libros, propuesta por Agostino Ramelli, también en el XVI: e incluso en el siglo XX, en 1945, tenemos el diseño de una máquina de memoria (Memex) pensada por el ingeniero estadounidense Vannevar Bush, un hombre importante en el proyecto Manhattan, y al que se quiere considerar como precursor de los hipertextos. Memex, concebida con la tecnología de la época, no pasó del papel del artículo” (Rodríguez de las Heras, 2004: 150-151).

Acerca esa máquina de memoria y comprensión, Bush escribió en 1945:

“La mente opera por medio de la asociación. Cuando un elemento se encuentra a su alcance, salta instantáneamente al siguiente que viene sugerido por la asociación de pensamientos según una intrincada red de senderos de información que portan las células del cerebro. Por supuesto, también tiene otras características; los senderos de información que no se transitan habitualmente tienden a disolverse: los elementos no son completamente permanentes. La memoria, en definitiva, es transitoria. Y, sin embargo, la velocidad de la acción, lo intrincado de los senderos y el nivel de detalle de las imágenes mentales nos maravillan mucho más reverencialmente que cualquier otra cosa de la naturaleza.

El ser humano no puede albergar la esperanza de replicar este proceso mental de manera artificial, pero sí debe ser capaz de aprender de él e, incluso, mejorarlo en algunos detalles menores, puesto que los archivos confeccionados por el ser humano tienen un carácter relativamente permanente. No obstante, la primera idea que se puede extraer de esta analogía está relacionada con la selección, pues la selección por asociación, y no por indexación, puede ser mecanizada. Ciertamente, no podemos esperar que iguale la velocidad y la flexibilidad con la que la mente sigue un sendero asociativo, pero sí podría batir esta, de manera decisiva, en cuanto a la permanencia y claridad de los elementos resucitados de su almacenamiento.

Tomemos en consideración un aparato futuro de uso individual que es una especie de archivo privado mecanizado y biblioteca. Como necesita un nombre, y por establecer

uno al azar, podríamos denominarlo “memex”. Un memex es un aparato en el que una persona almacena todos sus libros, archivos y comunicaciones, y que está mecanizado de modo que puede consultarse con una gran velocidad y flexibilidad. En realidad, constituye un suplemento ampliado e íntimo de su memoria (...) Representa un paso inmediato hacia la indización o archivado de tipo asociativo, cuya idea básica consiste en posibilitar que cada uno de los elementos pueda seleccionar o llamar, según nuestra voluntad, a otro elemento de una manera inmediata y automática. Esta constituye la característica esencial del memex; el proceso de enlazar dos elementos distintos entre sí es lo que le otorga su verdadera importancia” (Bush, 2006).

Seguidores de Bush intentaron llevar a cabo su idea, como Douglas Engelbart, creador del primer sistema hipertextual en 1963, llamado NLS, que guardaba información y permitía la comunicación mediante mensajes electrónicos. O como Theodor Nelson, que acuñó el término “hipertexto” y que creó Xanadú en 1967, para que almacenara todo lo escrito y por escribir, y que relacionara todas las informaciones (Díaz et al, 1996: 16-17). Pero estos ensayos no estaban exentos de problemas que los convirtieron en utopías.

“Los que han propuesto sistemas expertos han buscado la respuesta a estos problemas en el software semi-inteligente, que puede adelantarse a las necesidades del usuario. Pero esta aproximación no está exenta de peligro y de efectos indeseados. Vannevar Bush que, en 1945, esbozó el primer sistema hipertextual automático, propuso utilizar navegadores humanos, a los que llamó rastreadores (que) deberían combinar las habilidades de los historiadores de las ideas, los biógrafos, los científicos cognitivos, los archiveros. Serían capaces de seguir una pista documental, que quedaría grabada luego en el sistema Memex. Tal esfuerzo contribuiría grandemente a la progresión del conocimiento, y, especialmente, del conocimiento científico, pero suscita a la vez otros problemas. La comunidad de información de Bush es notoriamente jerárquica: el Memex que había previsto estaba claramente destinado a los que ocupan un lugar más alto de la escala, y no a ‘todos los demás’. Por ello, los rastreadores eran, en el mejor de los casos, acólitos en el sacerdocio de la invención, y los lectores ordinarios quedarían igualmente excluidos de la celebración de sus misterios” (Moulthrop, 2003: 27).

La creación automática ha sido también replicada por programas informáticos, mediante diversas experiencias. En prosa, Joseph Weizenbaum presentó en 1966 su programa *Eliza*, capaz de simular respuestas inteligentes ante las afirmaciones de los

interlocutores. *Eliza*, y más tarde *Parry*, estaba facultada para manipular el lenguaje natural y simular un diálogo razonado como, por ejemplo, el que se genera en una versión remozada en Java³:

- Hola, soy Eliza.
- Hola, me llamo Dom.
- ¿Cómo estás hoy? ¿De qué quieres hablar?
- No soy feliz.
- ¿Desde cuándo sientes que no eres feliz? ¿Por qué lo piensas?
- No lo sé. ¿Crees que tenga un problema?
- ¿Por qué dudas?
- No, no dudo, solo es una pregunta.
- ¡Estás siendo muy negativo!
- Perdón, Eliza, no quería...
- ¡Por favor, no te disculpes!
- Ok, ok. ¿Has pensado alguna vez en el suicidio?
- ¿Me estás hablando en serio?
- No, claro que no. Lo que pasa es que quiero llamar tu atención, creo que estoy enamorado de ti.
- ¡Oh!

Eliza habitó los hogares cuando se comercializó como videojuego para los primeros ordenadores caseros, Commodore 64 y para Tandy TRS-80, escrita en Basic, un lenguaje que dio lugar a otros sistemas de creación de historias, como *Adventure*. Los diálogos y situaciones que se generaban de forma automática se borraban de la memoria del sistema en cuanto se apagaba la máquina. En 1983, William Chamberlain y Tomas Etter probaron su programa *Racter*, que producía y compaginaba datos de manera pseudo aleatoria. Los inventores consideraron que aquellos textos merecían trascender. Negociaron con Warner la comercialización de un videojuego junto a la publicación en papel de una novela escrita por *Racter*, titulada *The Policeman's Beard Is Half*

³ <http://www.manifestation.com/neurotoys/eliza.php3>

Constructed. En su introducción, Chamberlain aseguró que el texto había sido íntegramente escrito por *Racter*. Sin embargo, existe la sospecha:

“el programa de diálogo comercial *Racter*, creado por William Chamberlain que se supone que incluso ha escrito un libro, *La barba del policía* está a medio construir, pero al parecer el libro fue (al menos) coescrito por el propio Chamberlain” (Aarseth, 2004: 132).

Estas afirmaciones sobre la actual incapacidad de las máquinas para escribir obras literarias se han repetido una y otra vez en los últimos años, como si no hubiera transcurrido el tiempo.

“¿Dónde quedó aquella máquina de hacer novelas sobre la que se divagó hace años? (...) Podemos asegurar que aquella máquina nunca daría a luz una *Guerra y Paz*” (De Torre, 1965: 892).

En 2008 se anunció con cierta publicidad la existencia de PCWriter 1.0 como primer autor no humano que escribe una novela publicada por la editorial Astrel. Su editor Alexander Prokopovich confirma que el lenguaje producido por el ordenador debió reescribirse. En estos tiempos de autorías diluidas en que los libros son blandos y el autor, figura que se reivindicó junto a los libros inmodificables que producía la imprenta, se enfrenta a las plataformas digitales, ¿a quién pertenece esta obra que se edita en San Petersburgo bajo el nombre de *Amor verdadero, una novela impecable*? El dilema del autor se presenta también en lo digital. Este tipo de experimentación se ha repetido con frecuencia. Una experiencia reciente ha sido una escritura empaquetada como novela, titulada *I Waded In Clear Water* (Parrish, 2014), cuyo texto parte de un código, *Ten Thousand Dreams Interpreted*, de Gustavus Hindman Miller, un tratado de interpretación de sueños (Remírez, 2015).

Las herramientas de programación han evolucionado y ayudan a establecer una ramificación de la escritura digital multimedia. Existe una máquina de caracteres, *Character-Maker 4.2*, creada por Janet Murray, y también nuevas experiencias para construir historias interactuando como en *Photopia* de Adam Cadre, un juego parecido

al pionero *Adventure*, que servía para plataformas como las primeras PC de Radio Shack con 32 k de memoria y que se comercializaba en un casete de música, pues pocos ordenadores poseían dispositivos de disquete. *Photopia* se creó en 1998 y ha tenido distintas versiones, incluyendo una en español (versión 1.23.1E). El usuario se encuentra interactuando para influir en el transcurso de la historia. Sin embargo, tiene un margen de acción bastante limitado. El lector no puede ser, en realidad, creador de la trama. En las instrucciones el autor es claro: solo se pueden utilizar frases “enfáticas como abre la puerta o come el sándwich”, debido a entender un léxico muy limitado, compuesto por treintidós verbos simples (mata, compra, bebe, lame...), aunque se pueden combinar con preposiciones (arriba, en, con...):

“El Parser ha evolucionado mucho desde la época en que solo se admitían dos palabras: ahora puedes introducir órdenes como ‘Dale el plátano al mono macaco y después saca todo de la jaula excepto la piel de plátano’ y será comprendido perfectamente. El Parser en cambio no entenderá cosas como ‘camina hacia la señal’ o ‘vuelve a donde estabas hace un momento’. Cuando te acostumbres, la forma de introducir órdenes será como un segundo lenguaje para ti” (Cadre, s.f).

Otros juegos con el programa Parser son *Spider and web* y *Little blue man*, todos publicados en ifiction.org. Estos ensayos de escritura tutoriadas con programas que, más que dotar de un escenario a las letras, han intentado generar contenidos, es decir, abordar el “fondo” literario, se remonta a los años setenta. Gervás hace un interesante recuento de la historia de los sistemas generadores, o instructores, para crear historias, o storytelling (“narrador de relatos”, otro término que en los últimos años ha comenzado a emplearse para las narraciones digitales, aunque el texto puede no ser su principal lenguaje). Esa selección tiene en cuenta aquellos que

“generan historias secuenciales clásicas siempre que fueran pioneros en la introducción de una característica especialmente significativa (con especial interés en aquellas relacionadas con la creatividad)” (Gervás, 2009: 49-62).

Por su interés, vale la pena reproducir esta breve historia de los programas que pretendieron servir de guía para un tipo de literaturas digitales:

Novel Writer (Klein, 1973)

“El primer sistema de narración que se ha registrado es el sistema Novel Writer desarrollado por Sheldon Klein en 1973, que creó historias de asesinato en el contexto de una fiesta de fin de semana. Se basaba en un modelo de microsimulación donde el comportamiento de los personajes individuales y los hechos ocurridos se regían por reglas probabilísticas que cambiaron progresivamente el estado del mundo simulado (representado como una red semántica). El flujo de la narración surge de informes sobre el estado cambiante del modelo del mundo

(...) La simulación solo representa la interacción entre los personajes que da cuerpo a la trama. Esta secuencia de escenas podrían considerarse una instancia gramática primitiva de la historia. Una descripción del mundo en el que la historia iba a tener lugar fue proporcionado como entrada. El asesino y la víctima en particular dependían de los rasgos de carácter especificadas en la entrada con un ingrediente aleatorio adicional. Los motivos se presentan como una función de los eventos durante el curso de la historia. El conjunto de reglas es altamente restrictiva y permite la construcción de solo un tipo muy específico de historia.

Novel Writer sugiere una forma de modelar la focalización mediante el uso de universos semánticos privados. Esto es posible porque los sistemas operativos pueden permitir que se guarden copias en el disco de un universo privado, cargarlo en la memoria, tratarlo como el universo total mientras se encuentre residente en la memoria, operar con él según se requiera, y luego guardarlo de nuevo en el disco, presumiblemente para ser capaz de gestionar un universo privado diferente”.

Talespin (Meehan, 1977)

“Era un sistema que contaba historias sencillas sobre la vida de las criaturas del bosque. Talespin combinaba prolepsis (de eventos a sus consecuencias) y analepsis (desde los deseos expresados como objetivos en un evento anterior, a los eventos particulares que podrían llevar a otros). Las metas también podrían descomponerse en sub-objetivos durante el modo de back-ward-chaining.

De esta manera, Talespin introdujo personajes como generadores de acción. También introdujo la posibilidad de tener más de un personaje para la resolución de problemas en la historia (y lo introdujo en listas separadas para cada uno de ellos). Otro problema importante era el de la percepción de los personajes y mapas de espacio físico.

Complejas relaciones entre los personajes fueron modeladas (competencia, dominación,

familiaridad, afecto, confianza, engaño y endeudamiento). Estas relaciones actuaron como condiciones previas a algunas acciones y, como consecuencias de otras. Esto constituye un modelo sencillo de la motivación del personaje y su personalidad se moldeó en términos de grados de bondad, vanidad, honestidad e inteligencia”.

Author (Dehn, 1981)

“Fue un programa destinado a simular la mente del autor mientras se inventa una historia (...) se mencionan por primera vez los objetivos de autor. Un autor puede tener objetivos particulares en mente cuando se dispone a escribir una historia. Pero incluso si no es así, acepta que una serie de objetivos metaficcionales impulsan o limitan su proceso narrativo. Cuestiones tales como asegurar que la historia sea consistente, plausible, con personajes creíbles, o que la atención del lector se mantiene a lo largo de la historia (...) Estos objetivos contribuyen a dar a la historia una estructura y la orientan en el proceso de construcción, aunque no sean visibles en la historia final. De acuerdo con este modelo, una gran parte del trabajo de inventar una historia es la reformulación sucesiva de metas de autor”.

Universo (Lebowitz 1983)

“Modeló la generación de guiones para una sucesión de episodios de telenovela, con un gran elenco de personajes protagonizan historias múltiples, simultáneas, superpuestas que nunca terminan. Universo es el primer sistema de la narración que dedica especial atención a la creación de personajes. Estructuras de datos complejas se presentan para representar personajes, que se componen automáticamente gracias a un algoritmo. Pero la mayor parte de la caracterización se deja para que el usuario haga a mano. Universo está dirigido a la exploración ampliada de generación de tramas en serie, en lugar de una historia con principio y final.

Universo se ocupa del procedimiento de inventar una historia sobre un mundo de ficción: en primer lugar, la cuestión de si el mundo se debe construir, y luego qué trama tendrá lugar allí. O si la trama debe impulsar la construcción del mundo, con personajes, lugares, y objetos que se crean según sea necesario. Lebowitz se declara a favor de la primera opción, que es la razón por la que se incluyen facilidades para la creación de personajes, independientemente de la trama, en contraste con Dehn que estaban a favor de la segunda (...) Los fragmentos de trama proveen métodos narrativos que logran objetivos, pero esos objetivos considerados aquí no pertenecen a los personajes sino al autor.

(...) De particular interés para la creatividad, Universo incluye un mecanismo para expandir automáticamente su biblioteca de trama, creándolos mediante la generalización de las existentes y la creación de instancias de la estructura resultante

para construir otras nuevos. Para evitar la pérdida de información, este proceso tuvo que ser guiado por un análisis causal del fragmento inicial de cada trama, que al abstraerlos tenían que respetarse y solo algunas de las características fueron generalizadas a la vez, lo que permitió la identificación de las metas fundamentales del autor”.

Minstrel (Turner, 1993)

“Fue un programa informático que contaba historias sobre el rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda. Fue la primera narración de cuentos que abordó específicamente los temas de la creatividad (...) El programa parte de una moraleja utilizada como semilla para construir la historia. Minstrel (juglar, en español) creaba historias de media página de longitud aproximadamente. Según su autor, el trovador podía decir cerca de diez historias de esta longitud, y podía crear una serie de escenas más cortas. El programa utiliza unidades de construcción con objetivos y planes que operan en dos niveles diferentes: metas de autor y objetivos del personaje. La construcción de la historia opera como un proceso de dos etapas que implica una de planificación y otra de resolución de problemas.

La etapa de planificación funciona a nivel de autor, almacenando sus objetivos. El proceso consume los objetivos en el orden del día, ya sea rompiéndolos en pequeñas metas o transmitiéndolas a la fase de resolución de problemas (que trata de resolverlos mediante la adición de los ingredientes necesarios para la historia)”.

Mexica (Pérez y Pérez, 1999)

“Fue diseñado para generar historias cortas acerca de los primeros habitantes de México. Se basa en ciertas estructuras para representar su conocimiento: un conjunto de acciones de la historia (que se define en términos de las condiciones previas y condiciones posteriores) y un conjunto de historias anteriores (expresados en términos de acciones de la historia). Mexica se destaca de otros sistemas en que en realidad construye su propio conjunto de esquemas del conjunto de historias anteriores. Un solo tipo de estructura de conocimiento, conocido como story-world context (contexto historia-mundo, SWC) se utiliza para representar estos esquemas, que se describen en términos emocionales de vínculos y tensiones entre los personajes existentes.

La fase de reflexión revisa la trama desarrollada hasta el momento: coherencia, novedad e interés. Los controles de la novedad y el interés entrañan la comparación de la trama hasta el momento con la de historias anteriores. Si la historia es demasiado similar a algunas anteriores, o si su medida de interés compara mal con historias anteriores, el sistema establece una pauta que se obedece durante el acoplamiento (...) La comprobación de coherencia solo se lleva a cabo sobre la versión final de la historia, y consiste en la introducción de las acciones de texto que transmiten explícitamente tanto

objetivos de carácter o las tensiones entre los personajes que son necesarios para comprender la historia. A menos que se añadan explícitamente durante esta comprobación, los objetivos y las tensiones no están incluidos en el discurso”.

The Virtual Storyteller (2003)

“La línea de trabajo iniciada por Talespin, basada en modelar el comportamiento de los personajes, ha dado lugar a una rama específica de storytellers. Los personajes son implementados como agentes inteligentes autónomos que pueden elegir sus propias acciones, según sus estados interiores (incluyendo las metas y las emociones) y su percepción del entorno. La narrativa surge de la interacción de estos personajes entre sí. Esto garantiza tramas coherentes, pero, como Dehn señaló, la falta de objetivos de autor podría resultar en algo poco interesante. Sin embargo, se ha encontrado muy útil en el contexto de los entornos virtuales, donde la introducción de tales agentes inyecta una medida de la narrativa a un entorno interactivo.

Virtual Story Teller (narrador virtual) introduce un enfoque multiagente para la creación de una historia, en la que se introduce un director específico para cuidar de la trama. Cada agente tiene su propia base de conocimientos (en representación de lo que sabe sobre el mundo) y normas para regular su comportamiento. En particular, el director tiene conocimientos básicos sobre la estructura de la trama (que debe tener un principio, un desarrollo y un final feliz) y ejercicios de control sobre las acciones de los agentes en una de tres maneras: ambiental (introducir nuevos personajes y objetos), motivacional (dando caracteres objetivos específicos), y prescriptivo (rechazando la acción prevista de un personaje). El director no tiene control prescriptivo (no se puede obligar a los personajes para realizar acciones específicas) (...) El esfuerzo de desarrollo en el narrador parece haberse centrado en la correcta generación de pronombres para hacer que el texto resultante parezca natural”.

Fabulist (Riedl, 2004)

“Con una arquitectura creada para generar automáticamente una historia y presentarla, Fabulist (fabulista) divide el proceso de generación narrativa en tres niveles: generación de la fábula, generación del discurso y representación en el medio. El primero utiliza un enfoque de planificación para el segundo proceso. Con un algoritmo (llamado intent-driven partial order causal link) se razona de forma simultánea sobre la causalidad, la intencionalidad y la motivación del personaje para producir secuencias narrativas que son causalmente coherentes (en el sentido de que conducen hacia una conclusión) y con elementos de credibilidad. Genera un plan narrativo que cumple con el objetivo de asegurar que todas las acciones de personaje están justificadas por los acontecimientos dentro de la propia narrativa”.

NN (Montfort, 2007)

“En el sistema NN para ficción interactiva, el usuario controla al protagonista de una historia, introduciendo descripciones sencillas de lo que debe hacer, y el sistema responde con la descripción de los resultados de las acciones del personaje. Tiene aspectos importantes que no habían sido abordados antes por otros sistemas: orden de presentación en la narrativa y focalización. En lugar de utilizar siempre el orden cronológico, NN permite varios estándares de posibilidades alternativas: los flashbacks, flashforwards, intercalado de eventos de dos periodos de tiempos diferentes, o contar eventos de atrás hacia adelante.

También da un tratamiento apropiado de tensión narrativa y a la focalización. Aparte del mundo real del sistema de la ficción interactiva, NN mantiene mundos separados adicionales que representan los puntos de vista y creencias de diferentes personajes. Estos pueden ser utilizados para lograr un tratamiento correcto de focalización (contando la historia desde el punto de vista de personajes específicos)”.

Como conclusión, Gervás dice que

“el número de sistemas desarrollado ha aumentado significativamente”. También “se ha identificado un número significativo de temas relevantes en la narración, elementos particulares que juegan un papel en el proceso de generación narrativa. Aunque aún no hay consenso, todos estos puntos de vista se puede aplicar con éxito en los sistemas futuros (...) Inventar una historia y contar una historia son diferentes procesos que implican diferentes entradas, salidas y criterios rectores. A pesar de que a menudo interactúan fuertemente, se debe hacer un esfuerzo para estudiarlos por separado para identificar las subtarefas y representaciones intermedias que cada uno requiere (...) La tarea de modelar el papel de la audiencia, no solo como un conjunto de restricciones que se tiene en cuenta por parte del narrador, sino como un proceso activo en sí mismo, se ha prestado poca atención en los sistemas existentes. Esta supervisión debe corregirse en el futuro, como la teoría literaria moderna está atribuyendo cada vez más importancia al papel del lector en la evaluación de textos literarios” (Gervás, 2009: 49-62).

Sobre un programa desarrollado para “*contar historias*”, llamado *Slant*, Montfort y sus colaboradores explican que pretende “*contribuir a la práctica creativa*” y desarrollar “*nuevos subsistemas que ayudan a construir historias*” que además de “*exposición y publicación en contextos de arte*” puede “*ser parte de un medio de comunicación digital o literatura electrónica*” (Montfort et al, 2013). De alguna forma, la entrada de programas para facilitar la escritura electrónica sucedió en el mundo académico a

finales de los ochenta después que el sello Eastgate comercializara el programa Storyspace, que facilitaba la tarea del escritor, junto a la publicación de una serie de obras literarias, encabezadas por *Afternoon* de Michael Joyce y *Victory Garden* de Steward Moulthrop, que se han constituido en referencias de los estudiosos, a tal punto que hubo una época, hace algunos pocos años, que

“da la impresión de que no se hubiese escrito otra narración hipertextual; en el fondo, lo que sucede es que para construir un discurso crítico hay que hablar del hipertexto que también han leído otros críticos” (Blanco, 2003: 70).

Estas herramientas, y otras posteriores han facilitado la escritura de hipertextos que, a su vez, permiten la lectura rápida de literatura fragmentaria en pantalla. A la par de los avances informáticos, el quehacer narrativo proseguía intentando innovaciones utilizando los avances tecnológicos para encontrar no un programa que tutorara al autor (humano) sino que lograra una inteligencia artificial, una máquina autora:

“La literatura electrónica (y más concretamente la poesía por ordenador) tiene ya una larga historia, que arranca casi simultáneamente en alemán e inglés, en 1959, cuando Théo Lutz en Alemania y Brion Gyon en los Estados Unidos consiguieron programar, cada uno por su lado, un ‘calculador’, como se llamaba entonces, para generar los primeros versos libres electrónicos” (Adell, 2004: 282).

Mucho de este trabajo visionario se debe a la teoría propuesta a través de la ficción, como en el caso de Jorge Luis Borges, autor de cuentos como *El jardín de los senderos que se bifurcan* y *La biblioteca de Babel* (1941) *El Aleph* y *La escritura del Dios* (1949) y *El libro de arena* (1975); o de la unión de artistas que propugnan la vanguardia creativa, como el grupo Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle), fundado en 1960 por el escritor Raymond Queneau y el matemático François de Lionnais, y que ha permanecido hasta hoy, con actos públicos en la Universidad de París y con la incorporación de miembros año tras año (Pablo Martín Sánchez y Eduardo Berti en 2014), que impulsó obras como *Cien mil millardos de poemas* que Raymond Queneau

publicó el mismo año de la creación del grupo y que funciona como una máquina que combina sonetos; o *La vida, instrucciones de uso*, de Georges Perec (1978), que

“responde a un complejo entramado basado en el inveterado funcionamiento del puzle, con inserciones icónicas, lleno de voluntarias constricciones que no percibe el lector, de que se exige una participación activa” (Moreno, 2002: 38).

Hace unos años, se rindió homenaje a Queneau utilizando uno de sus relatos para experimentar con las posibilidades electrónicas en *A history as you like*. En la primera pantalla que surgía se exponía el gráfico con el mismo nombre, realizado por el autor en 1967. Luego el lector saltaba a otra pantalla donde debe responder si deseaba que le contaran la historia de “*tres guisantes alertas*”. Podía elegir Sí o No. La segunda respuesta llevaba a una pregunta similar: ¿quiere que le cuenten la historia de tres “estacas flacas”? En caso negativo, aparecía la última opción, la historia de tres “arbustos mediocres”. En cada pantalla, la pregunta se acompañaba de una animación de estos “personajes”. Sea cual sea la historia elegida, avanzaba con un pequeño texto del que surgían dos alternativas: avanzar o paralizar la lectura, hasta que los guisantes terminaran en una olla de sopa, por ejemplo. Algunas de las opciones dirigían al comienzo una y otra vez, aunque el lector podía recordar cuál opción eligió antes y elegir la siguiente. En su momento, Oulipo se negó a definirse como un movimiento literario aunque la recuperación de las tradiciones y de las “*restricciones*” características de las obras que propugnaron repercutió en las manifestaciones literarias que le seguirían:

“La literatura electrónica mantiene una estrecha vinculación con una tradición literaria ya conocida, de raíz vanguardista, y que se emparentaría con la poesía visual (denominación común de un conjunto de obras en las que su materia prima es el lenguaje visual y que consideran el espacio como una materialidad del significado), con la poesía sonora (entendida como una emanación de la lengua oral y que no puede tener equivalencia escrita, si no es por mera aproximación) y con la poesía de apariencia formal clásica pero combinatoria, como la del Oulipo y su idea de literatura potencial” (Adell, 2004: 285).

Como escribió uno de sus más recientes miembros,

“el Oulipo propone una nueva concepción de la literatura (sin reclamar por ello una supuesta originalidad, pues el término está también bajo sospecha), argumentando de un modo radical que la inspiración no existe y que el escritor debe ser consciente de las herramientas (y reglas) que maneja en el proceso de creación de su obra (...) A partir de los años sesenta el Oulipo propone una serie de estructuras literarias basadas en la fragmentación, la multisequencialidad y la interactividad del lector; con el paso de los años, dicha propuesta (gracias, obviamente, a otros muchos factores que hemos mencionado en el primer capítulo, como el desarrollo de las teorías posestructuralistas, la evolución tecnológica o, desde luego, la labor de otros escritores no oulipianos) acaba siendo reconocida y valorada por una comunidad cultural cada vez más amplia, consolidándose como una estructura literaria” (Martín Sánchez, 2009: 61-65).

Uno de los componentes más notorios de Oulipo, Italo Calvino, escribió en 1979 *Si una noche de invierno un viajero*, novela en que narra en segunda persona, y cuyo narrador se dirige a los protagonistas como “lectores” porque leen principios de libros en apariencia inconexos con la trama principal. Se juega, pues, con lo que los propios lectores pueden aportar:

“La lectura es, sin duda, un proceso mucho más complejo en el que el lector con su bagaje cultural, con sus conocimientos y su experiencia lectora y, por qué no, también vital, se enfrenta a un texto que debe interpretar y analizar de manera exhaustiva para alcanzar unos niveles de profundización en un primer momento insospechables” (Doménech Masià, 2011: 294-295).

Pero los fragmentos de Calvino han sido escritos por uno, o dos, personajes de la trama principal. Son diez inicios de novela, que terminan justo en la parte que genera más intriga. ¿Podrían leerse estos capítulos sin orden y causar el mismo efecto? No en la trama que trata sobre dos jóvenes lectores que intentan resolver un misterio relacionado con estos textos. Los otros, aquellos inconclusos primeros capítulos, sí pueden leerse en cualquier orden, pues se trata de hipertextos que nacen de su mención o su próxima mención en la trama principal, que quedan en suspenso a propósito.

“Estoy sacando demasiadas historias a la vez porque lo que quiero es que en torno al relato se sienta una saturación de otras historias que no podría contar y quizá contaré y

quién sabe si no las he contado ya en otra ocasión, un espacio lleno de historias que quizá no sea otra cosa sino el tiempo de mi vida, en el que uno se puede mover en todas las direcciones como en el espacio, encontrando siempre historias que para contarlas se necesitaría primero contar otras de modo que partiendo de cualquier momento o lugar se encuentra la misma densidad de material que contar” (Calvino, 1998: 125).

En 1983 se publicó *Larva, Babel de una noche de San Juan*, de Julián Ríos, una novela que juega con el hipertexto y los anagramas. La trama solo puede leerse en la página impar, mientras que la par enfrentada, es decir, de número inmediatamente inferior a la impar que sostiene el texto principal, muestra los hipertextos, que funcionan de manera similar a los usuales pie de página, pero ubicados en el lateral. Esta idea facilita la lectura de esta narración fragmentada. La trama trata de unas fiestas carnestolendas, contadas en pequeños relatos independientes tanto en estilo, puntos de vista y voces que se entremezclan, desde la primera persona hasta el omnisciente. De estos párrafos nace el hipertexto, cuando en algunas palabras una numeración llama a bifurcar la lectura. Una de las opciones, entonces, es continuar la secuencia que se presenta en la página impar. La otra opción es saltar a la página de enfrente, que aloja desde dos hasta doce hipertextos, en promedio entre cinco y siete, de diversa índole: comentarios, como “y tú? Hipócrita lector, rompe estas esprosas, libérame de estos corchetes” (Ríos, 1992: 40), surrealistas frases en varios idiomas, como “*Ciclo ciclónico...: Men’s true action! Les Anglais ont débarqué!*” (Ríos, 1992: 94) o “*Chitón! Cheat on! Shit on!*” (Ríos, 1992: 136-137) y juegos de palabras, como “edentellada” (Ríos, 1992: 27), “gritarreaban”, “brincalambrándose” (Ríos, 1992: 449). Otros recursos de *Larva* recuerdan a *Tristram Shandy*, como cuando se simula el dibujo de un “ocho que trazaba y destrazaba en el aire” (Ríos, 1992: 117-119) que realiza el personaje Don Juan en una pluma, y que abarca dos páginas enfrentadas. Un año después se publicó *Diccionario jázaro, novela léxico*, de Milorad Pavic. En formato de libro códice, se redacta la historia de un pueblo misterioso, el Jázaro. La obra está dividida en tres libros: verde,

amarillo y rojo. Cada uno aporta la visión de una de las tres grandes religiones que, se asegura, absorbió a los jázaros: la cristiana, la musulmana y la judía. Estos libros son diccionarios, es decir, se define cada palabra o término ordenado según el alfabeto. Y cada definición es un relato que irá concatenando con otro. Por ejemplo, la palabra “Khagan” refiere una historia. Dentro de esta historia existe uno o más términos que se acompañan de un icono. El icono indica en cuál de los tres tomos que conforman el libro debe buscarse este concepto. Una cruz significa que se encuentra en el primer libro, el rojo; una media luna, el libro verde, y una estrella de David, el amarillo.

“Puede leerse de innumerables maneras. Es un libro abierto y cuando se lo cierra se puede continuar escribiéndolo (...) Tiene artículos, concordancias y referencias como los libros sagrados o los crucigramas; todos los nombres y conceptos marcados aquí con una pequeña cruz, una media luna, una estrella de David u otros símbolos, tienen que buscarse en la parte correspondiente de este diccionario para encontrar información más exhaustiva” (Pavic, 1989: 20).

Otro ejemplo se encuentra en el nombre Farabi ibn Kora, que se acompaña de una media luna, que indica que ese nombre se encuentra en el libro verde. Debido a esta disposición, la obra puede leerse en cualquier orden y el lector compondrá la trama y se inclinará por alguna de las tres versiones contrapuestas que dirime el libro, pues cada religión sostendrá que fue la vencedora en la “polémica jázara”. Después de *Diccionario jázaro, novela léxico*, Pavic continuó con la experimentación literaria y, cuatro años después, publicó *Paisaje pintado con té*, novela en la que se presentan dos libros. El primero, “Pequeña novela nocturna” se lee linealmente pero, el párrafo final, es ilegible, pues se pretende que el lector componga la “solución” con la lectura del segundo libro “Novela para aficionados a los crucigramas”, pues “*toda historia se sirve de cruces de palabras*” (Pavic, 1991: 124). En este libro-crucigrama el autor propone dos maneras de leer, siempre siguiendo el modelo del crucigrama: horizontal y vertical.

“Quien lea esta novela verticalmente seguirá el destino de los protagonistas, y quien se decida por adoptar el sentido horizontal seguirá ante todo la trama de la historia, pero

sin su desenlace, porque el crucigrama nunca trae la solución sino que, como es sabido, viene en el ‘número siguiente’ (Pavic, 1991: 216).

Al final, el libro añade unas páginas para que el lector realice anotaciones y la “solución” que sería la conclusión que faltó al libro primero de la obra. Como si estuvieran seguros del enorme esfuerzo adicional que pedían al lector, es notable que tanto Laurence Sterne en el siglo XVIII como Milorad Pavic en el XX toman precauciones para persuadir al lector de que no abandone la lectura, para que opte por la paciencia, seguros de que serán recompensados. Por ejemplo, Sterne indica en el título que hablará de la vida de Tristram Shandy, narrador de la obra, pero en realidad elige como protagonista a Toby Shandy, con cuya trama y opiniones empieza y termina la novela, no sin antes referirse con aparente incoherencia a otros tantos personajes.

Advierte Sterne:

“Entonces nada que me concierna parecerá intrascendente, ni resultará tedioso en su narración. Así pues, mi querido amigo y compañero, si usted considera que me quedo corto en mi relato al principio, dispénsemelo y permita que continúe contándole mi historia a mi modo. Si en ocasiones doy la sensación de despistarme en mi camino, o parece que en algún momento me pongo un gorro de histrión con cascabel al encontrarnos usted y yo, no huya, concédame el crédito suficiente hasta que me muestre más juicioso, fiado de que, al avanzar la historia, se reirá usted de mí, o conmigo. Para abreviar: no pierda el buen talante, por favor (...) Sigam con este libro y les vaticino que antes de mañana al mediodía, probablemente habrán encontrado una cumplida explicación de las particularidades del caso” (Sterne, 1993: 72 y 78).

En otra de estas reiterativas invitaciones al lector, Sterne escribe, como si no quisiera aburrir:

“A fin de no tener que insistir más en cosas pasadas, no puedo aconsejarles nada mejor que pasar por alto lo que queda de este capítulo, pues admito de antemano que lo he escrito solo para los curiosos y preguntones”.

Y a continuación, traza una línea con una inscripción: “Cierren la puerta” (Sterne, 1993: 69). Milorad Pavic opta también por dirigirse al lector, pero reviste su petitoria con atisbos de amargura:

“El lector capaz de descifrar a partir del orden de las voces el significado oculto del libro se ha desvanecido de la faz de la tierra hace mucho; el actual público lector considera que la cuestión de la imaginación pertenece exclusivamente a la competencia del escritor y que no le concierne en absoluto, en particular al tratarse de un diccionario (...). El lector no debe desanimarse por tantas instrucciones minuciosas. Puede saltarse tranquilamente todas estas observaciones introductorias y leer igual que come: leyendo, puede servirse del ojo derecho como tenedor, del ojo izquierdo como cuchillo, y en cuanto a los huesos puede echarlos hacia atrás. Y eso basta” (Pavic, 1989: 20-21).

Estos ejemplos y algunos más (que se desgranarán a lo largo de este trabajo), son catalogados como “cibertextos”, aunque hayan sido

“impresos, encuadernados y vendidos del modo más tradicional (...) La variedad y la ingeniosidad de los artilugios empleados en estos textos demuestran que el papel puede competir con el ordenador como tecnología de textos ergódicos” (Aarseth, 2004: 127-129).

De esta forma, este tipo de textos y sus combinaciones sirvieron también para sostener los estadios primarios de la industria del videojuego, que utilizó la palabra escrita como interfaz. En sus rústicos comienzos, los programas tan solo formulaban preguntas cerradas que debían ser contestadas por el usuario. A cada respuesta, el computador revelaba cuál había sido el destino del jugador, si había sido correcta o no su decisión, para luego interrogar otra vez.

“Los juegos de resolución de enigmas por ordenador empezaron en 1972, cuando William Crowther diseñó una caverna que había explorado utilizando el lenguaje de programación Fortran (...). Adventure estableció el formato básico de caza del tesoro en que el usuario se mueve por un espacio virtual y lucha contra enemigos escribiendo órdenes y recibiendo a cambio descripciones de lo que sucede” (Murray, 1999: 86).

Se ha ensayado también nuevos tipos de abstracción, que despoja a la palabra de valor semántico para otorgarle un sentido iconográfico. En *TextArc* se aíslan los vocablos de obras canónicas, como *Hamlet* de William Shakespeare o *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll. Según explica Digital Image Design, su objetivo consiste en concentrar todo el texto de estas novelas en una sola página. El resultado de cada libro es un gráfico que parece una constelación vista a través del telescopio, donde las

estrellas son las palabras que brillan de acuerdo a su importancia y la frecuencia en que se repiten, y pueden ser tanto incandescentes como invisibles. La lectura no es posible, como sí lo es, aunque carente de sentido, el producto de los programas que desordenan y recomponen frases, como se puede encontrar en la *Poesía aleatoria* de Brian Mackern. Bajo los textos existe un botón, bautizado “generador aleatorio”, que desajusta la frase, no solo en el orden, sino también en la repetición de líneas. Hoy,

“no hay duda de que muchos consideran que los altos valores literarios se encuentran en un estado de crisis, una crisis que se hizo especialmente visible con el aumento de las prácticas editoriales comerciales por parte de conglomerados empresariales en los años ochenta. Pero esta ‘crisis’ señala un mundo cambiante en el que los límites de lo comercial y la alta cultura han ido convergiendo tanto como los autores con sus lectores (...) Las posibilidades creativas de estos nuevos bordes híbridos, este caos, actuales se evidencian en todo un nuevo mundo de la narración, de marketing y de teorización” (Henseler y Castillo, 2012).

2.2

Nuevas relaciones de la narración textual con otros lenguajes

2.2.1

Fotografía y dibujo

Partiendo de que

“algo es imagen porque cumple con las reglas de diseño plástico, denotativo, diegético y simbólico, que la tradición icónica y la regularidad textual definen como tales” (Ferrer, 2011: 194)

y que la fotografía se adecúa a este concepto, se comenzará esta sección con esta disciplina y su relación con la literatura. Susan Sontag realiza un recuento en el caso de los conflictos bélicos. Primero, los artistas plásticos: Jacques Callot publicó en 1633 una serie de grabados, *Las miserias y desgracias de la guerra*; idea que retomó más de cien años después Goya, con su serie *Los desastres de la guerra*. A la imaginación del artista le siguió la presencia del obturador, primero, en la guerra de Crimea (1853) donde un anónimo fotógrafo británico, al servicio de la corona, fungió como publicista de la campaña inglesa. En la Guerra de Secesión de Estados Unidos, también hubo fotógrafos autorizados por el ejército y en 1924, Ernst Friedrich, publicó el libro *Contra la guerra*, en donde cada foto estaba acompañada de su respectiva leyenda. En el cine, el primer precedente se sitúa en 1938, cuando Abel Gance mostró las mutilaciones a las que fueron sometidas las víctimas de guerra, en *Yo acuso*. Y se ha demostrado que las fotos, especialmente las de guerras, horrores y atrocidades, influyen en la sensibilidad del público. Sontag asegura que existen “*incontables oportunidades*” para

“mirar –con distancia, por medio de la fotografía– el dolor de otras personas: las fotografías de las víctimas de la guerra son en sí mismas una suerte de retórica.

Reiteran. Simplifican. Agitan. Crean la ilusión de consenso (...) Quien acepte que en un mundo dividido como el actual la guerra puede llegar a ser inevitable, e incluso justa, podría responder que las fotografías no ofrecen prueba alguna, ninguna, para renunciar a la guerra (...) y en efecto pocas personas creen en verdad que la violencia siempre es injustificada” (Sontag, 2003: 20-21).

Las fotografías son testimonios. Sontag admite también que, a pesar de que las fotos poseen una “objetividad inherente”, tienen, siempre, un punto de vista, el del fotógrafo, que puede ser manipulado por quien la publica, ya sea que redacte la leyenda de la imagen, para explicarla y contextualizarla; o que realice propaganda con ella.

“La significación de la fotografía, que seguirá su propia carrera, impulsada por los caprichos y las lealtades de las diversas comunidades que le encuentren alguna utilidad (...) Las narraciones pueden hacernos comprender. Las fotografías hacen algo más: nos obsesionan” (Sontag, 2003: 104).

La fotografía posee punto de vista narrativo, tanto como un texto, otorgado por el autor.

La imagen, sea fotografía, ilustración o animación, posee una voz que golpea la sensibilidad del espectador y le cuenta una narración completa, con un focalizador diferente a otras voces del relato. En ocasiones, la secuencia no es explícita, como en las series de fotoperiodismo, por lo que el lector debe aportar la ilación. Pero, como señala Momeñe,

“Significar el mundo. El fin de las buenas fotografías es aportar nuevos significados a lo que vemos, mostrar un mundo significado por la visión, legible, no abstracto, un mundo de nuevos rostros, todo ellos gracias al poder revelador, de conversión, de la fotografía” (Momeñe, 2010: 59).

La imagen fotográfica, por tanto, construye en la memoria una historia paralela que prevalecerá al tiempo:

“En la memoria hay dos estados para la información: discreto y continuo. En el primero, la información está constituida por unidades cerradas (un número de teléfono, una fecha, el nombre de una persona, unos versos...) y hay entre ellas muchos vínculos que las asocian. El segundo estado es mucho más abstracto, no guarda elementos concretos como palabras o números, quizá imágenes reales y abstractas, pero eso permite el discurso, la narración, por ejemplo, de algo sucedido. La memoria no guarda las

palabras con las que contamos a otra persona un recuerdo de años atrás, sino unas imágenes que hacen brotar las palabras y mantener el discurso de la narración. Por eso, cuando comprendemos una cosa, cuando la recogemos en nuestra memoria, olvidamos las palabras” (Rodríguez de las Heras, 2004: 167).

A pesar de que

“la fotografía ha estado tautológicamente ligada a la memoria. El futuro quebrará ese vínculo. En lo ontológico se ha desacreditado la representación naturalista en la cámara. En lo sociológico, se han desplazado los territorios tradicionales de los usos fotográficos” (Fontcuberta, 2008: 22).

Sea como sea el papel de la fotografía sobre la memoria en el futuro, es cierto que

“la originalidad irreductible de la fotografía es haber proporcionado, por primera vez en la historia de la ansiedad representativa de los hombres, imágenes que no solo como rastro transmite el fragmento visible, sino también el instante en que lo visible ha sido capturado, mediante el aparato óptico, químico y mecánico, por la conciencia del fotógrafo. Esta enorme diferencia ha cambiado en los últimos dos siglos nuestra manera de percibir el mundo y a nosotros mismos. Sobre todo ha cambiado nuestra relación con la memoria y nuestra misma identidad y la de los otros. Basta con echar una mirada en el gran océano de la fotografía familiar, en los mares de la fotografía criminal e identitaria, de las grandes narraciones populares con fotografías” (Scianna y Ansón, 2009: 12).

En cuanto a su relación con la escritura, el binomio texto y fotografía nace desde el principio mismo de la cámara fotográfica y sus usos, influyéndose mutuamente, tanto en su estética como en su perspectiva. Un breve paseo por algunos ejemplos puede remontarse a junio de 1874, cuando Rafael Areñas Miret (1846-1891), un fotógrafo barcelonés que hacía encargos para diferentes instituciones como las casas reales de España y Portugal y miembro de la Sociedad Francesa de Fotografía, imprimió una cartilla conocida como “Inocencio Juncar y Reyes”, en la que por el anverso estaba el retrato de un niño limpio, bien peinado y vestido con sencillez y por el reverso, al estilo estampa religiosa, se leía:

“Inocencio Juncar y Reyes sordo mudo de nacimiento y ciego desde la edad de cinco años a consecuencia de una oftalmia purulenta, nació en Nonaspe (Zaragoza) el 28 de diciembre de 1861. –Está albergado en la Casa de la Caridad de esta provincia y la

Ilustre Junta de la misma atiende con un celo digno del mayor elogio a cuanto reclama el triple desgraciado, cuya salud ha sido bastante delicada hasta hace dos años. –Asiste a la Escuela de Ciegos y de Sordo-Mudos que sostiene el Excelentísimo Ayuntamiento de esta ciudad, y a la clara inteligencia y perseverante celo que caracterizan a Juncar se debe que, bajo la dirección de su profesor D. Francisco de Asís Valls y Ronquillo, haya adquirido los conocimientos siguientes:

Lectura. –En relieve, caracteres usuales. Escritura. –Por medio del aparato Llorens.

Mímica. –Describe multitud de objetos pertenecientes a los tres reinos de la naturaleza y al trabajo del hombre. –Dactilología. –Por este medio, independientemente de la mímica, describe los objetos de uso más común, como las partes del cuerpo, prendas de vestir, muebles, frutas, animales, nombres de sus condiscípulos y amigos, etc.

Geografía. –División de la tierra – Id. del tiempo. Nombre y signo de las capitales de Europa señalando en el mapa el lugar que ocupa cada una de ellas. –Religión y Moral. – Todas las oraciones del Catecismo y Creación del Mundo. Geometría. –Conocimiento de las dimensiones de los cuerpos, de los ángulos, triángulos y figuras de más de tres lados –Id. de los sólidos. Higiene y Urbanidad. –Principales reglas contenidas en las mismas.

A los conocimientos expresados y que, es de esperar, irán en progresivo aumento, hay que añadir que distingue por el tacto a las personas a quienes haya tocado solo una vez”.

Un texto claramente propagandístico de la obra social llevada a cabo por la institución estatal.

Un salto adelante en el tiempo conduce a una función más informativa en la unión de texto y fotografía, y los teletipos de las agencias de noticias, como las que guarda la agencia EFE del archivo de Díaz Casariego (1905-1970), precursor del fotoperiodismo mediante sus colaboraciones en los españoles *Nuevo Mundo*, *Mundo Gráfico* y *La Esfera*, de temas como la guerra de Marruecos y la Guerra Civil española, tras la que fue condenado a muerte e indultado con la condición de abandonar el oficio, razón por la que durante cincuenta años escondió sus negativos. Un ejemplo podría ser el caso del “Crimen de la encajera”, una secuencia de una docena de fotografías tomadas durante tres días, del 5 al 8 de agosto de 1932, cuando se detuvo al criminal de una mujer, y sus cómplices, y se resolvió el caso policialmente. Junto a sus imágenes se puede leer pequeñas explicaciones como:

“5-8-1932.- Julián Ramírez Expósito es detenido tras confesarse culpable del asesinato en Carabanchel del camarero Mariano Megino y de la encajera Luciana Rodríguez, que apareció muerta el pasado mes de marzo en la conocida como la Senda del Soldado, el campo que une el Hospital Militar con Campamento

6-8-1932.- Bienvenida Arias, prima de Luciana Rodríguez, es trasladada a las dependencias policiales tras conocer la noticia de la detención de Julián Ramírez Expósito y su compañero Leandro, autores del asesinato del camarero Mariano Megino. Ambos delincuentes podrían estar implicados en el crimen de la encajera de Carabanchel.

8-8-1932.- La Guardia Civil encuentra el cuchillo con el que fue asesinada la encajera Luciana Rodríguez, tras la confesión de Julián Ramírez Expósito y su cómplice Leandro. Ambos delincuentes fueron detenidos tras asesinar en Carabanchel a Mariano Megino”.

Pocos años después, en 1941, se publica uno de los hitos de la gran literatura vinculada al trabajo fotográfico, con *Let us now Praise Famous Men* (Hablemos ahora de hombres famosos) de James Agee & Walker Evans, resultado de un encargo del gobierno federal de Estados Unidos, que en 1936 ordena documentar las condiciones de vida de tres familias campesinas blancas de Alabama.

“Más significativo es que la asumida objetividad de la cámara se convirtió en un modelo muy influyente para las formas de ver y representar el mundo objetivas, inspirando una prolongada ola de realismo, especialmente en la novela occidental (...) Los fotógrafos de posguerra, hartos de las manipulaciones técnicas anteriores a la guerra, estaban ahora interesados en fotos ‘directas’ o ‘experimentales’ particularmente de objetivos mecánicos, naturales o abstractos y de gente, paisajes y cuadros posados. Y los escritores contemporáneos, hartos de la narrativa panorámica, pintoresca y retórica de antes de la guerra, valoraban entonces las estructuras breves, con frecuencia fragmentadas, que en ocasiones experimentaban con la representación del tiempo o de personajes ordinarios. Ambos grupos estaban fascinados por el reto de retratar el interior oculto así como la realidad externa para capturar las esencias elusivas de su tema” (Rabb, 2009: 72-74).

Es en la década de los cuarenta y cincuenta, sobre todo en la estela de la revista *Life*, que surge gran parte de los trabajos de escritores reconocidos por su ficción narrativa, pero que incursionan en lo testimonial o documental de la mano de un medio de

comunicación y un fotógrafo, como Steinbeck, que viajó con Robert Capa a la Unión Soviética en 1948, y dijo:

“Las fotografías son también opiniones. Establecen lo que el operador de la cámara ve, y él ve lo que quiere ver y lo que ama y lo que odia y aquello por lo que siente pena y de lo que está orgulloso” (Steinbeck, 1967).

Otro fotógrafo, W. Eugene Smith, reconocido por sus fotografías, también escribía ensayos a partir de sus investigaciones de campo, como, por ejemplo, su reportaje *Spanish Village*, publicado en *Life* en 1951, que buscaba el retrato de la España bajo el régimen de Franco, desde los habitantes del país profundo: el pueblo de Deleitosa en Extremadura, con una gran carga editorial que Smith no disimula ni en un lenguaje ni en otro:

“Para vivir hay que comer, y la mayor parte de los deleitoseños no tiene ideales a ninguna causa. Así que enterraron a sus muertos y, cuando el terror terminó –con victoria o con derrota–, regresaron a su lucha diaria por el pan. Volvieron a limpiar estiércol de sus calles y a almacenarlo para crear abono con el que fertilizar los campos, volvieron a sus parsimoniosos métodos de cultivo, volvieron a las frecuentes festividades religiosas, volvieron a la siesta de sobremesa. Dormían y trabajaban a la antigua usanza y a la vez interponían una pared de adobe y piedras entre ellos y sus antiguos enemigos” (Smith, 2008: 9).

O, en los setenta, el trabajo *Carnival Strippers* de Susan Meiselas que documenta el *show girls* de Nueva Inglaterra de los veranos de 1973-1975. Gran parte de sus protagonistas son mujeres entre 17 y 35 años que abandonaron un pequeño pueblo para ganarse la vida en estos cabarets ambulantes, con un sueldo de entre quince y cincuenta dólares por noche. Meiselas las entrevista también y elabora un texto que funciona como narración paralela a la imagen, más que complemento o simple explicación.

“Quiero presentar un recuento de las chicas que retraté y con las que hablé y en las que indagué lo que sentían acerca de lo que estaban haciendo” (Meiselas, 2003).

La dupla funcionó, y sigue funcionando, bastante bien:

“Escritores y fotógrafos se mostraron más dispuestos a formar equipo –algunos por encargo, otros por libre– para representar unidos su mundo convulso o para exponer las

condiciones inhumanas y exigir una inmediata reforma activa. Entre otros, John Heartfield que trabajó con Kurt Tucholsky y otros artistas alemanes en sus enérgicos fotomontajes antinazis; Erskine Caldwell que trabajó con Burke-White, como lo hizo James Agee con Walker Evans, en el sur americano durante la Depresión, o John Swope, que ilustró el libro de Steinbeck sobre el entrenamiento de la fuerza aérea (...) Transcurridos ya dos tercios de su segundo siglo juntas, la literatura y la fotografía se hallan más próximas que nunca, comprometidas con muchas preocupaciones compartidas. Sus artistas trabajan en colaboración con más frecuencia –y en plano de igualdad– y con una mejor comprensión del arte del otro” (Rabb, 2009: 78 y 96).

La evolución tecnológica también afectó a la fotografía, su concepto, su utilidad y el debate en torno a su teoría y práctica. Sobre el retrato, Berger expone:

“La situación en este fin de siglo es bien distinta. El futuro se ha encogido, al menos por el momento y el pasado parece ser redundante. Mientras tanto los medios de comunicación inundan a la gente con un número de imágenes sin precedentes, muchas de las cuales son caras humanas. Estas caras están continuamente perorando a todo el mundo, provocando la envidia, nuevos apetitos, nuevas ambiciones, o, de vez en cuando, una compasión combinada con la sensación de impotencia” (Berger, 2011a: 126).

En la era de la cámara digital y la ausencia del papel y el revelado, de los programas de retoque y de la facilidad manual que deja prescindir del conocimiento técnico,

“la cámara electrónica ha creado una nueva gestualidad en el espacio público, una nueva escenificación del sujeto contemporáneo en la que la cámara no solo se utiliza para representar el mundo, sino que se convierte en un atributo, un atrezzo para definirse y existir en la realidad contemporánea” (Canogar, 2008: 208).

También, por otra parte,

“cada presentación de una imagen digitalizada es una re-creación de la imagen. La copia no existe. En el mundo de las imágenes digitalizadas solo tratamos con originales, lo que significa solo con presentaciones originales. Hoy día no tratamos con copias, sino exclusivamente con originales, incluida la presentación original de los mismos archivos de imagen, porque hoy, el espacio de la circulación de imágenes no es homogéneo sino heterogéneo, y por eso cada nueva contextualización de la imagen es su originalidad y su reinención” (Groys, 2008: 176).

No obstante, la fotografía ligada a lo textual ha seguido un camino coherente, andado ya no solo desde el aspecto documental o periodístico, sino además artístico, deudor de los

ensayos de Sophie Calle, como *Los durmientes*, de 1979. Es el caso de Collier Schorr (*Jens F.*, 2005), Jacqueline Hassink (*Table of Power*, 1993-2011), Carmine Galasso (*Crosses*, 2007), Brian Griffin (*The Black Country*, 2010) o el colectivo NoPhoto (*Gente como uno*, 2013). Además parece haber desaparecido del debate la confrontación entre la objetividad de la cámara versus la subjetividad del fotógrafo, para inclinarse por una instancia de subjetividad que ya también va más allá de la decisión del autor, como señala Barrios:

“Ni el retrato de identidad jurídica ni el de producción de fantasías de subjetividad se pueden sustraer al registro dialéctico del acontecimiento y el instante, a quien en última instancia se resuelve la neutralización del gesto del primero o la articulación deseante del segundo (...) En Facebook se lleva a cabo una triple operación en la que el sujeto se construye en función de una condición ficticia de comunidad que se articula por la comunicación entre imágenes, enunciado y red. La red aparece como condición de posibilidad pública del sujeto y esto es quizás el dato diferencial que introduce esta plataforma de comunicación: el modo en el que el rostro y el lenguaje son insertados en lo público en función de lo posible del reconocimiento” (Barrios, 2011: 212 y 215).

En todo caso, para lo multimedia y el acoplamiento de lenguajes con armonía, y sobre todo para el efecto que causa en el lector, hay dos consecuencias en el empleo de la imagen fotográfica como elemento narrativo. Uno, que

“las imágenes pueden ser también percibidas y compartidas por contagio poético. Ello puede pasar cuando decir es hacer, que es, como señaló Duchamp, cuando las obras de arte existen en el instante que son completadas por el espectador que las mira –y las lee–. Es el momento en el que el espectador pasa a ser cómplice activo, cuando siente y traduce la obra en todo su sentido. Esto sucede cuando es el público y no la audiencia el que se enfrenta a la obra y establece un diálogo entre ellos, el uno “sensibilizando” la obra mientras que la obra se despliega como una ventana abierta a la visión infinita, la del conocimiento que no busca la verdad, sino que lo que busca es trascenderla” (Pera, 2014: 32).

Dos, la duplicidad o efecto espejo:

“la vista que mira y la vista del objeto mirado (...) ambas vistas se encuentran para formar una perfecta adecuación, un milagroso estado de simbiosis, y todo ello de un modo despreocupado, como en un estado de gracia” (Cheng, 2007: 21).

Por último, el fotógrafo entra dentro de la categoría de “artista” si

“busca nuevas estructuras, a través de las cuales ordenar y simplificar su percepción de esa realidad (donde comienza la imagen) y su sentido de la artesanía o de la estructura (donde la imagen culmina) constituyen en gran parte dones anónimos y difíciles de rastrear, recibidos de la fotografía misma (...) Nuestra fe en la verdad de la fotografía radica en la creencia de que el objetivo es imparcial y mostrará al modelo tal y como es, ni más noble ni más humilde. Esta fe puede ser ingenua y engañosa (pues aunque el objetivo muestra al modelo, es el fotógrafo quien lo define), pero persiste. La visión del fotógrafo nos convence hasta el punto que su mano termina desapareciendo”
(Szarkowski, 2010).

Y un rasgo adicional de la fotografía, que además afecta a la memoria y las interpretaciones de los lectores: lo que se puede deducir que existía detrás, la historia de quien retenía la cámara. La fotografía es la perpetuación del instante, pero que existiera ese momento, paralizado en la fotografía, no indica que fuera significativo. Adquiere significancia después, gracias a la presencia constante de la imagen en la revisitación posterior que se hace al asomarse al álbum. El contenido de una fotografía no es mayoría, apenas una partícula que guía a quien quiere tirar del hilo. Lo conduce con maniqueísmo. El contenido tampoco es singular, suele corresponder a un estereotipo de la belleza o la fraternidad. En una fotografía familiar antigua, por ejemplo, lo que está dentro de su marco valida lo real del instante, certifica que quienes aparecen estuvieron allí. En esa subjetividad, la única certeza que ofrece es que existía lo que hay dentro del marco, y su materialidad, la imagen impresa de las viejas fotografías, lo atestigua. No obstante, su mensaje quizás no sea la realidad: la pose, cuánto tiempo duró. ¿Y los recuerdos que existen pero que no fueron registrados por la cámara? Años y años que serían agujeros de la historia sin las películas mínimas que fabrica la memoria. ¿Se puede dudar de su realidad debido a que ahora nadie puede corroborar sus detalles? Aunque parezca poco, la foto familiar –cuyo negativo iba a la fototienda y volvía en papel fotográfico–, tan utilizada y utilizable en la retórica multimedia, garantiza que

existió, al menos, la fracción de un hecho. Y que cualquiera que apareciera estuvo allí. Obviedad que no lo es tanto pues, en los fotogramas que expulsa la memoria, qué garantía hay de que no sean más que versiones, endulzadas o aliñadas con cianuro, de algo que pudo no existir o que no fue presenciado. De aquello que bien se puede haber internalizado, literaturizado incluso, a partir de otra narración, un discurso más sólido que se impuso a lo verídico. Una realidad que sepultó la propia. Al igual que existen recuerdos sin contraparte notarial, también hay imágenes que no fueron depositadas en el banco cerebral. Las fotos hablan con las presencias. Callan, entonces, todo lo demás. El marco incluye, es la historia oficial. El fotógrafo excluye. Solo la memoria registra la ausencia. Los ausentes se descubren por descarte, por reconstrucción.

Playa, piscina, montaña. Las cámaras aparecen en los lugares que rompían la cotidianidad. Su registro no documenta una vida pero notifica la extravagancia, la extrañeza, el no-lugar, la apariencia de felicidad, de atletismo de ficción familiar que se revelaba y revisitaba para contradecir lo consuetudinario. En la rutina predigital, la cámara familiar, que solía ser una, a la que a veces se añadía otra Polaroid, no figoneaba tras las puertas, no capturaba la monotonía. Así, la apropiación del instante conformaba un tiempo sin miedos, paréntesis del alma, exploraciones de sensaciones novedosas que surgían con el universo del otro lado del obturador, el que debía ser para siempre. Es esa historia oficial que se reafirmaba a la hora de elegir las fotos reveladas para el portarretrato. Así, el paisaje vacacional les (nos) pertenecía para siempre. Un espejismo previo a la era del videoclip. Ese es el cometido del álbum de familia, cuyas piezas se enmarcan y exhiben. Aún hoy, aunque sean salvapantallas. En algún momento sucede el encuentro entre el registro visual de la fotografía y los fragmentos de imagen en movimiento que guarda la memoria. Reconocer ese lugar, aunque no el tiempo exacto. Aparejarlo con una experiencia vivida, grabada a fuego, y cuya abstracción ya

puede fijarse en un espacio concreto, en una persona que nunca viste desde afuera: tú mismo. Una silueta que era bruma. Encontrarte ahí de pronto, y comprender, a partir de tu entidad física, el por qué de las circunstancias. O creer que esa información adicional de la fotografía (el detalle que hay dentro del marco, que a su vez ignora y esconde lo demás, incluyendo al fotógrafo) aporta alguna explicación, y no solo atrezzo. Pero ahora, quizás no antes, está allí, sin embargo, la duda sobre lo previo y lo posterior al instante. Cómo reconstruir, entonces, una vida a partir de fotogramas, tan subjetivos como el propio recuerdo verbalizado o escrito. ¿Es también ficción?, cabe preguntar. En la fotografía que necesitaba revelarse en papel (para no verlas en miniaturas y bicolor en los negativos a trasluz) a diferencia de la fotografía digital, se establece una relación de memoria distinta. Esos documentos fotográficos (de no hace tantos años) son reliquias de un técnica obsoleta. Y en ellos se presiente la importancia del recuerdo y la perpetuidad, la importancia real y la que le confería la familia, a pesar de los ordinarios vicios del fotógrafo amateur, que ahora, cuando se puede apreciar y eliminar al instante la imagen en pantalla para repetir la captura, parecen entrañables: si hay algo que despierta la melancolía es esa humanidad atestiguada por el pulso aficionado y el dedo torpe que produce la imagen borrosa, la mancha del dedo en el lente, el plano fuera de encuadre, el flash que encandila, aplanar y lava los rostros. Un dedo que a veces ocupaba todo el marco, un pulso que podía anular todo detalle.

Al tocar ese papel grueso, impreso, tritono o con una cuatricromía degradada, desconocedor del retoque digital, quien se observa puede presentir que sí, que la historia puede ser una mentira pero no tu presencia en ese lugar. Y ese es el poder de estas fotografías no artísticas, pero que, enmarcada dentro de un contexto o una narración, adquiere gran fuerza. Así sucede con la foto familiar. Existe su reverso en el mismo papel en las caligrafías con una dedicatoria, una información complementario, a veces

para el ser lejano a quien se le envía por correo postal, otras para sí mismo. Pero también en la intangibilidad y la deducción posterior: observas la poca destreza de quien acciona la cámara casi siempre en un instante de alegría, una felicidad que se exige: sonrían, mira al pajarito, digan *cheers*. Y, de esa manera, el fotógrafo se retrataba a sí mismo, a su pesar. Mirar la fotografía malnacida evoca a quien la tomó, que aparece tras ella en una conjunción casi factual de la imagen capturada y la representada. El retratado mira: se juntan así la vista que mira y la vista del mirado. La memoria reconstruye a su manera y a veces quisiera negar la evidencia del pestañeo que descontextualiza el momento y su secuencia en el discurso temporal. Pero, al mismo tiempo, contextualiza la vivencia abstraída y esculpida por la mente. Son fuerzas opuestas que conviven con tensión. Tensión necesaria para que sean planteadas preguntas que rompen el anquilosamiento que siempre acecha al recuerdo, o que lo muta en silencio. Y quizás sea necesaria la intervención, más que destrucción, de esas formas estáticas de recuerdo, como acto de equilibrista que busca desacralizar y redimir. Y que puede ser parte del discurso visual.

Un arte más antiguo aún, el pictórico, también entra a formar parte de los elementos multimedia que puede armar una narración dentro de la obra. Desde los retratos de Fayum, los más antiguos de la humanidad, que

“encarnan, pese a toda su fragilidad, un respeto hoy olvidado por uno mismo.

Confirman, pese a todo, que la vida fue y es un don. Pero hay otra razón por la que los retratos de Fayum nos hablan hoy. Este siglo, como se ha enseñado en infinidad de ocasiones, es el siglo de la emigración, obligada o voluntario, es decir, un siglo de infinitas separaciones” (Berger, 2011a: 126).

Hasta los trazos de Art Spiegelman. En *Maus*, un joven dibujante busca una historia para el guión de sus trazos. Ya antes ha dibujado una tira de comic autobiográfica, sobre el suicidio de su madre y la conflictiva relación con su padre y consigo mismo. Aquel episodio parece haber quedado superado. Su padre, un viejo judío que responde a los

“esterotipos” de los viejos judíos, como señala el autor-hijo, está enfermo y tiene una relación nefasta con su segunda mujer, Mala. El padre, la madre suicida y la nueva esposa son, los tres, sobrevivientes del asedio nazi y de los campos de horror de Auschwitz. El hijo-narrador-Art Spiegelman se siente lejano a la historia. Y la quiere escuchar desde la perspectiva de su padre, quiere que sea su versión el gran cometido de su comic.

Como señalan Lanzendörfer y Köhler, del comic se debe observar

"la interrelación de los códigos constitutivos (la escrita y la pictórica), incluyendo los particulares del diseño gráfico y la inclusión de lo verbal, lo combinatorio de los paneles individuales (...), el contexto histórico y social, que ofrece una visión amplia sobre la relevancia del comic en los acontecimientos culturales o su propio medio", al mismo tiempo que su "capacidad para la expresión artística" (Lanzendörfer y Köhler, 2011: 2-3).

Y en este libro se cumplen, estableciendo además una dolorosa metáfora: los judíos son los ratones; los alemanes, no solo los nazis sino todos los alemanes, son los gatos; los polacos son los cerdos. Y desde este planteamiento arranca una obra que sorprende por la solidez técnica de la narrativa literaria que la sostiene como un pilar incorruptible. Spiegelman juega con la metanarrativa de manera extraordinaria. Él intenta escribir el libro, que su padre hable, que recuerde a su madre cuyos diarios destruyó cuando el viejo Spiegelman sufre algo parecido al síndrome de Diógenes: guarda todo, recoge todo de la calle, es sumamente avaro con la pequeña fortuna que guarda en un banco. Hay dos historias muy emotivas ambas, muy bien hiladas y contadas, que no se avasallan, que se toleran mutuamente y que complacen al lector que, gustoso, pasa de una a la otra. La primera, la del autor con su padre, la relación que tienen, la manera en que se salva, a través de estas entrevistas, una relación condenada por las diferencias no solo generacionales. La otra, la de los judíos polacos, desde que comienza el acoso nazi, desde que los ciudadanos de los países bajo influencia de Hitler miraron a otro lado,

desde que los mismos judíos colaboraron con los enemigos con tal de unas prebendas que desintegraron cuando estuvieron todos atrapados. Un libro excelente, merecedor de cualquier premio que se le quiera otorgar, como el Pulitzer, el único otorgado a un comic. Dice Spiegelman:

“Intenté ceñirme a la cuadrícula porque me facilitaba controlar el ritmo de la historia mientras la planificaba. Trabajé con la metáfora de que cada viñeta equivalía una palabra, cada fila de viñeta a una frase y cada página a un párrafo. En la metáfora imperfecta, vale, igual que Maus. Y la cuadrícula me permitía ver las frases y los párrafos. Era muy importante no construir frases seguidas que pudieran prolongarse hasta el final de una secuencia. Y el tamaño de una viñeta era de suma importancia; que una imagen ocupe una página, un tercio o forme parte de una hilera de cajitas estrechas tiene un significado.

Al trabajar a esa escala fui sincero porque no quedaba sitio para florituras y decoraciones. En algún lugar entre la composición, la fluidez visual y el contenido informativo, las viñetas planteaban exigencias particulares y tenía que trabajarlas primero de forma individual, después en relación unas con otras” (Spiegelman, 2012: 175 y 177).

Otro autor de comic, entre tantos, que sigue una senda similar a la dejada por Spiegelman es Rutu Modan con un gran relato continuo, *Metralla*. Esta novela gráfica cuenta el viaje iniciático de un joven taxista judío tras un padre desaparecido. Una doble búsqueda, porque el padre puede haber muerto en una explosión terrorista. El protagonista busca un cuerpo pero también algo interior: hace ya tiempo que no tenía contacto con el padre, que le ha alejado de su vida, sin pleitos pero con un distanciamiento implacable. Las cosas se complican porque quien da la información de la desaparición es una militar mujer. Y esta militar es amante del padre, como luego descubre el hijo. El tratamiento gráfico de la novela es preciso con dos planos constantes en cada cuadro: uno vivo, con los personajes principales, y otro tenue, desvanecido casi, que contiene la ciudad, lo material, lo impersonal. Rostros

minimalistas que muestran solo los rasgos de sus emociones, ayudan a que el foco narrativo permanezca en la historia.

Particular mención merece la sentida saga *Paracuellos* de Carlos Giménez, quien comenzó su carrera sacando de su interior todo lo que había vivido en los hogares franquistas de Paracuellos. No con un tono autobiográfico y amargo, como podía esperarse de cualquier de estos niños que estuvieron encerrados expuestos al vejamen y el maltrato, sino con mirada infantil, esa que puede encontrar diversión y amistad a margen del totalitarismo y abuso de poder de la falange y el ultracatolicismo. Y lo hace recurriendo a la ficción, o mejor, a la historia novelada. Porque Paracuellos es una novela gráfica escrita en seis libros que cuentan con detalle la dura vida de Carlos, el niño que vivía en estos hogares de “auxilio social”, donde siempre había hambre y censura, golpes y delatores. Y esa esperanza de ver a la madre, de leer tebeos e historietas y, en el caso de Carlos, de convertirse en un dibujante de comic. Las viñetas del comic, con la conjunción de texto e ilustración, son un precedente que sirve de guía a lo multimedia para que la narración tenga la economía y eficacia necesaria.

A la hora de trazar la estrategia narrativa con la que abordar una narración existen diferencias según cómo se contará, qué recursos se dispondrán y qué comunión tendrán los lenguajes. Por ejemplo, para abordar el drama de un conflicto bélico. La guerra es necesariamente una acción colectiva, y los individuos que la libran generan una maraña de tramas, una polifonía narrativa en la que poder elegir a un protagonista que debe entrever su complejidad. Cada una de las voces de este entramado representa un interés individual. La confluencia de estos intereses individuales genera oposiciones y alianzas. En resumen, conflictos. La guerra hermana a los personajes con una meta principal, sobrevivir. A partir de este objetivo, se ramifica el propósito de cada personaje: el guerrero quiere el triunfo sobre el enemigo; la población civil desea

retornar a la cotidianidad; el narrador (que puede asumir también el protagonismo busca la historia; el testigo, comprender. Así, las zonas en guerra se han cubierto desde distintas ópticas literarias. Sirvan tres ejemplos de la literatura norteamericana, en tres épocas distintas, para contraponer las diferencias entre el trabajo únicamente textual y el trabajo con ilustración. En la primera categoría entra John Hersey, con *Hiroshima*, de 1946, donde cuenta cómo los habitantes de esa ciudad sobrevivieron a la explosión de la bomba atómica, y Michael Herr, con *Despachos de guerra*, de 1977, sobre su participación como periodista en la guerra de Vietnam, y Joe Sacco, con *Notas al pie de Gaza*, de 2009, que reconstruye una de las primeras acciones militares israelitas sobre la población civil palestina, mientras, en un segundo plano narrativo, retrata la guerra permanente y de baja intensidad en la región. Cada uno de estos autores eligió una estrategia narrativa distinta y, sin embargo, comparten el elemento dramático del conflicto como eje narrativo. Herr se convierte en personaje para protagonizar la crónica de *Despachos de guerra*. Desde la primera persona, narra las acciones militares que suceden en Vietnam, siendo uno de los escasos periodistas de entre los cientos de acreditados que viaja al frente en los helicópteros puestos a disposición de los corresponsales por el ejército norteamericano.

“En el apogeo de la Ofensiva del Tet, por ejemplo, había entre 600 y 700 corresponsales acreditados por el Comando de Ayuda Militar, Vietnam. Quiénes eran y adónde iban era para mí un misterio tan grande, y para la mayoría de los corresponsales que conocí”
(Herr, 2001: 226).

Va y viene, de una ofensiva en un frente que espera el ataque inminente de los vietnamitas a una Saigón desierta. Critica a los altos mandos y sobre todo enjuicia la labor periodística de aquella mayoría que solo viaja a Vietnam a cubrir las ruedas de prensa de los generales en el bien resguardado campamento base.

“Algunos periodistas hablaban de operaciones sin historia posible, sin posibilidad de reportaje. No conocí ninguna. Incluso cuando una operación estaba inmovilizada, siempre quedaba la pista. Los que decían eso eran los mismos periodistas que nos preguntaban para qué diablos hablábamos siempre con los soldados, los que decían que jamás habían oído hablar a un soldado más que de coches, de béisbol y de tías. Pero todos ellos tenían una historia, y en la guerra se veían empujados a contarla” (Herr, 2001: 33).

Pero lo que está tras la narración de Michael Herr, lo que se esconde en ese ambiente opresivo y cruel, donde los protagonistas (soldados y civiles) se enfrentan a algo que no pueden modificar (las órdenes de los generales es como el designio de los dioses, inhumano, irrefutable, y esto se repite en todas las guerras), es una lucha consigo mismo, que libra entre 1967 y 1969.

“Yo fui allí con la ingenua pero honrada creencia de que uno debe ser capaz de mirar cualquier cosa, honrada porque la asumí y pasé por ella, ingenua porque no sabía, tenía que enseñármelo la guerra, que eras tan responsable por todo lo que vieses como por todo lo que hicieras. Lo malo era que no siempre sabías lo que estabas viendo hasta después, quizás años después. Que gran parte de ello nunca conseguía pasar en absoluto, que solo quedaba almacenado allí en tus ojos. Tiempo e información, rock-and-roll, la vida misma, la información no está congelada, lo estás tú” (Herr, 2001: 24).

Es un conflicto interior que comienza con el interés por hacer una buena cobertura informativa y que sigue con la responsabilidad que implica observar la guerra

“considerando en primer lugar, naturalmente, que estabas allí y que querías ver de cerca. La cosa empezaba muy bien, pero luego iba formándose una especie de cono, porque, cuando más te movías, más veías, y cuanto más veías más cerca de la muerte y la mutilación te arriesgabas, y cuanto más te arriesgabas a eso, más tendrías que dejar pasar cada día como superviviente” (Herr, 2001: 12-13).

En *Notas al pie de Gaza*, Joe Sacco también se convierte en protagonista de su relato, aunque su conflicto interior es menos evidente que el que muestra Herr, debido, en parte, al lenguaje de comic que utiliza Sacco en su historia. Hace énfasis en la acción, visible en las viñetas de estilo realista en blanco y negro. Un trazo elegante, con intención narrativa en cada cuadro, que recalca los gestos de la cara y las manos y

explora en detalle el ambiente, donde se aprecia todo aquello que no se dice en los textos que acompañan cada dibujo. Y como sucede en el lenguaje del comic, el texto es breve, se basa en cortas acotaciones del narrador y en diálogos. Así que, a diferencia de las narraciones puramente textuales en primera persona, como la de Herr, la disgregación apenas existe. La opinión queda sugerida en la acción. Sacco se apoya en la empatía que pueda generar en el lector.

“De camino a Sea Street tenemos que cruzar dos puntos en los que, por unos pocos segundos, ningún edificio ni construcción nos protegerá de estar en la línea de visión de la torre Tal Zorob”.

Y en otro cuadro de texto en la misma viñeta:

“Estamos cerca de donde dos mujeres y una joven de la familia Jaber fueron víctimas de un misil hace un par de semanas” (Sacco, 2010: 366).

La historia de *Notas al pie de Gaza* trata de un autor, el propio Joe Sacco convertido en personaje, que quiere escribir un libro de no ficción sobre un acontecimiento sucedido en 1956: la ocupación relámpago de la Franja de Gaza por parte del ejército israelí y la matanza de palestinos en Khan Younis y en Rafah. El reportero termina contando, más que los sucesos de 1956, su propia odisea tras los datos y la información. El conflicto interior del personaje, que asoma del comic, es, por una parte, el miedo al daño físico, de vivir en una zona asediada por fuego enemigo. Por otra, creer o no creer en los testimonios, contradictorios y vagos, de quienes recuerdan o conocen los sucesos que quiere investigar: lo ocurrido en los primeros días de noviembre de 1956 en dos ciudades palestinas, durante la guerra del Sinaí. Existe la duda permanente sobre la validez del trabajo que desempeña. El conflicto exterior existe también en dos niveles. En el primero, las autoridades israelíes dificultan su labor dentro de Palestina y su vida corre peligro en no pocas ocasiones, debido en parte a las circunstancias internacionales que existían entre 2002 y 2003, cuando Sacco estaba en la zona y la invasión de Irak por parte de Estados Unidos se hacía una realidad. En el segundo, la reconstrucción de los

sucesos de 1956 es una ardua tarea porque la memoria de los hechos ha sido cubierta por la guerra cotidiana y matanzas más recientes y también por la contrainformación de los medios de comunicación y las agencias oficiales. Para dotar de mayor nitidez a la obra, Sacco diferencia dos tramas. Por una parte, opta por el punto narrativo de la primera persona para mostrar cómo consigue entre 2002 y 2003 los testimonios que logra recoger en el terreno, y que le sirven para la historia. Por otra, recurre a la tercera persona, la del equisiente que cuenta lo que escucha y ve, para reconstruir los sucesos de 1956.

La posición narrativa de la tercera persona es asumida por Hersey para la totalidad de su relato. Hersey viajó a Hiroshima un año después que cayera la bomba atómica y eligió a seis personas para que protagonizaran su reportaje, publicado primero en *New Yorker*, y las entrevistó hasta lograr recabar con abundancia de detalles sus historias y su objetivo compartido:

“Y ahora cada uno sabe que en el acto de sobrevivir vivió una docena de vidas y vio más muertes de las que nunca pensó que vería” (Hersey, 2000: 10).

Elegió reconstruir las acciones, y eludió mostrar, salvo excepciones, los pensamientos ni los sentimientos. No hay ninguna frase explícita que permita ver el interior de los personajes. Pero hay reflejos del conflicto interior que libraban con el miedo, el dolor, la incertidumbre, el horror.

“El señor Tanimoto, después de su larga carrera y sus muchas horas de trabajos de rescate, dormitaba nerviosamente. Al despertar se dio cuenta, con las primeras luces del alba, de que la noche anterior no había llevado los cuerpos flojos y purulentos tan arriba como era necesario. La marea había subido hasta donde los había puesto; los heridos no habían tenido fuerzas para moverse; seguramente se habían ahogado. Podía ver varios cuerpos flotando en el río” (Hersey, 2000: 62).

Por la manera como actuaba cada personaje se deduce cómo se afrontaban y resolvían esos conflictos. Por ejemplo, dos personajes totalmente opuestos: Hatsuyo Nakamura, viuda y madre de tres niños pequeños, que rescata a sus hijos de las ruinas de su casa

tras la explosión, auxilia a una vecina y se refugia en el bosque cercano, y Toshiko Sasaki, joven trabajadora de una fábrica, que queda atrapada bajo unos escombros con la pierna rota, y hace poco por su propio rescate. Ante la amenaza exterior, ambas viven el mismo conflicto interior y actúan de manera disímil. Se muestra la complejidad del ser humano en esta selección de Hersey. Estas dos personas comparten el protagonismo del texto con el doctor Masakazu Fujii, que queda gravemente herido y que cura sus heridas en soledad; el jesuita alemán Wilhem Kleinsorge, que cuida de los otros sacerdotes heridos y busca alimentos para los refugiados; el médico de la Cruz Roja Terufumi Sasaki, que permanece de guardia y atiende a las decenas de miles de personas que acuden al hospital durante tres días seguidos sin dormir, y el pastor metodista Kiyoshi Tanimoto, que descubre que el fuego se aproxima a los refugiados en el bosque, ayuda a los heridos a cruzar un río para protegerles y organiza a los hombres para combatir los incendios. El punto de vista del relato de Hersey le permite componer unidades que corresponden a cada uno de los protagonistas, que también sirven para focalizar la acción: el omnisciente, a pesar de ostentar poder plenipotenciario sobre los personajes de la obra, evita entrar en sus consciencias; prefiere contar lo que cada uno de los protagonistas de esa historia atestiguan. Son seis miradas a la hecatombe atómica. Seis miradas sobre un mismo hecho.

Al caos real de una guerra, vista de cerca, vivida desde el terreno, se suma la vasta información que producen los sucesos rápidos y la multitud. La elección de mirar desde un personaje permite la ilación de esta inmensa cantidad de datos, que se enlazan gracias al discurso ordenado no por el tiempo sino por el punto de vista. El personaje como hilo conductor de una historia es capaz de unificar y dotar de coherencia. Planteados los conflictos de cada personaje, el autor puede mostrar su complejidad psicológica. En Hiroshima vivían doscientas cincuenta mil personas y cien mil murieron

debido a la explosión nuclear. De las ciento cincuenta mil sobrevivientes, Hersey elige seis como protagonistas y focalizadores de los días posteriores al momento en que cayó la bomba. Esta selección juega con la complejidad de cada uno pero también con las cualidades que les diferencian. Hersey, además de elegir a quienes le proveen de suficiente información para reconstruir sus historias, juega con los arquetipos: madre luchadora y preocupada, joven egoísta que se rinde, hombre infatigable y piadoso que se convierte en héroe, hombre de mediana edad eficiente y solitario, extranjero valeroso y colaborador... Con la elección de distintos segmentos diferenciados por categoría social, moral, sexual, racial y de edad, se otorga pluralidad al punto de vista narrativo y, de alguna manera, se convierte a estos protagonistas en símbolos de la sobrevivencia incluso bajo circunstancias poco relacionadas con la guerra. Son historias de superación de adversidades, de resoluciones de conflictos, tanto internos como externos, en muchos casos exitosa. Quizás el propio Hersey hubiera sido un gran protagonista de su texto, como lo son Herr y Sacco, pero Hersey prefiere mantenerse al margen, hacerse invisible para el lector. Nada dice sobre cómo hace su trabajo y tampoco sobre lo que piensa y reflexiona acerca de lo que ve. Deja que la conclusión y el editorial los realice el propio lector, salvo algunas líneas inevitables:

“estaban demasiado ocupados o demasiado cansados o demasiado heridos para que les importara haber sido objetos del primer gran experimento en el uso de la energía atómica, el cual (como lo anunciaba a gritos la onda corta) ningún país, salvo los Estados Unidos, con su saber industrial, su disposición a arrojar dos millones de dólares en una importante apuesta de guerra, habría podido desarrollar” (Hersey, 2000: 63).

Solo aquí se presiente el conflicto interior del autor que, sin embargo, importa poco, al haberse excluido del territorio de la obra, del drama.

Otra característica que comparten los tres textos (*Hiroshima*, *Despachos de guerra* y *Notas al pie de Gaza*) es la existencia de una estructura de tres partes básicas, que soporta la historia: presentación o prólogo, desarrollo (que en la tragedia griega

alternaba párodos, episodios y estásimos) y desenlace o éxodo. Las seis crónicas de *Hiroshima* están dispuestas de forma fragmentada, para que se alternen en una secuencia temporal. Cada una es dueña de un punto de vista distinto, el del protagonista de cada segmento y avanzan como si Hersey moviera los peones en un tablero de ajedrez sin perder la alineación. El autor practica la anacronía, la alternancia de las historias, por lo que retrocede en el tiempo para recuperar una de las tramas y llevarla hasta el punto temporal donde esperan las demás. Juega, de esta manera, con la intriga: Cae la bomba, ¿sobreviven los personajes? ¿por cuánto tiempo? Cuando el lector sabe que sí, siembra la siguiente duda, ¿cómo sobrevivieron? Cuando conoce la respuesta, ya está planteada otra incertidumbre, ¿les afecta la radioactividad a mediano y largo plazo? La última contestación la escribe Hersey con un colofón escrito cuarenta años después, como si la pregunta nunca se hubiera disipado de su mente, ni de la de sus lectores. En *Notas al pie de Gaza*, Sacco dibuja dos tramas que se complementan. La trama de 1956 se encuentra nublada por los acontecimientos actuales: derribo de casas palestinas por parte de los bulldozer israelíes, asesinatos casi diarios a la población palestina, atentados terroristas contra civiles y objetivos militares israelíes, pobreza en la Franja de Gaza, odio hacia las fuerzas y autoridades de Israel y una relación dicotómica, entre apoyo y hartazgo, de la población hacia los militantes de organizaciones terroristas que utilizan, muchas veces sin el consentimiento de los civiles, los sectores poblados para llevar a cabo sus incursiones. En medio de ese ambiente hostil, comienza su investigación, lo que representa su objetivo: reconstruir los hechos de 1956. Pero los testimonios son insuficientes o nebulosos. Necesitan contexto, que debe introducir el narrador, como si fueran paréntesis, para explicar cuestiones como la creación de los fedayín ante la expulsión de los palestinos de los territorios concedidos al estado judío, “el pacto de convivencia” entre judíos y palestinos, la interesada e hipócrita posición

política y militar de Egipto, las confabulaciones franco-inglesas para hacerse con el Canal de Suez después de agitar la zona en una escalada bélica. Estos datos, interpretados y resumidos por el narrador, se entremezclan con su propia vivencia y con el testimonio de cada una de las personas que interroga. En el capítulo “El pacto de connivencia”, por ejemplo, escribe, con la carga de opinión que se le permite a la voz narrativa cuando está en primera persona:

“Rara vez en el torbellino y la furia de una contienda entre naciones, el sanguinario Aquiles de uno de los bandos invitará a su pueblo a considerar a su enemigo con algo siquiera remotamente parecido a la empatía. El 30 de abril de 1956, en el homenaje a Roi Rothberg, miembro del Kibbutz y asesinado por infiltrados de Gaza, el héroe y guerrero israelí Moshe Dayan hizo justamente eso al tratar no solo de las motivaciones israelíes sino también de los impulsos palestinos” (Sacco, 2010: 76).

Finalmente, en el libro no hay una sola historia sobre Khan Younis y en Rafah. Ante las versiones contradictorias de los testigos, Sacco renuncia a hacer una versión autorial y reproduce tantas historias como testimonios recaba, contadas por el testigo, presentado con un retrato y su nombre en el inicio de cada fragmento: Abdullah Hassan Khader El-Mogaiyer, que recuerda los primeros momentos de redada; Zadi Hassan Edwan y Mohammed Hassan Mohammed, que coinciden en mencionar la palabra hebrea que significa “de cara al suelo”; Abdel Hadi Mohammed Lafī, que habla de los disparos sobre las cabezas y los rezos; otros anónimos con más detalles; Ayesha Abdel-Khalik Younis, que asegura que no sobrevivió ningún hombre que no entró en la escuela. Sacco respeta esas voces, incluso cuando incurren en contradicciones. Uno de los aspectos del conflicto interior del protagonista, el reportero Joe Sacco, mantener la honestidad en su trabajo, se resuelve al exponer sus dudas sobre la información recabada.

La estrategia de la narración de Herr es distinta a la de Hersey y Sacco. Al asumir la primera persona para su narrador, que es también focalizador y protagonista, la estructura del relato avanza y retrocede en la cronología de los hechos, según como

los descubre o reflexiona el protagonista. Lo que engloba todos los aspectos de la guerra, como un gran marco novelístico, es su propia aventura, ordenada en secuencia desde que decide ir a Vietnam como corresponsal hasta que regresa, varios meses después, a Estados Unidos. Entretanto, dentro de esa secuencia temporal, va y viene de los orígenes de la guerra de Vietnam hasta el final de las historias de la gente que encontró en medio del fragor. El lector descubre los acontecimientos al mismo ritmo que el protagonista. Herr además tiene una gran capacidad para contar historias completas de manera breve, que incrusta dentro del gran marco que elabora con su vivencia.

“Una de las enfermeras vietnamitas me dio un bote de cerveza fría y me pidió que lo bajase a la sala donde estaba operando uno de los cirujanos del ejército. La puerta de la sala de operaciones estaba entornada y entré. En la mesa de operaciones había una muchachita, que miraba hacia la pared con unos ojos grandes y secos. Le había desaparecido la pierna izquierda y del muñón brotaba un trozo de hueso afilado de unos quince centímetros de largo. La pierna estaba en el suelo, medio envuelta en papel. El médico era un comandante, y había estado trabajando solo. Tenía peor aspecto que si hubiese estado toda la noche sumergido en un canal de sangre. Tenía las manos tan resbaladizas que tuve que sujetarle el bote en la boca y alzarlo cuando echó la cabeza hacia atrás. No me sentía capaz de mirar a la chica.

–¿Todo bien? –dijo tranquilamente el médico.

–Perfectamente. Supongo que después me sentiré muy mal.

El médico puso una mano en la frente de la chica y dijo:

–Hola, queridita, hola.

Me dio las gracias por la cerveza. Él quizás creyese que me sonreía, pero su cara siguió igual. Llevaba casi veinte horas trabajando así” (Herr, 2001: 189-190).

Además de la abundancia de estas historias contadas con brevedad, la dilatación del tiempo de la narración se sostiene también en la introducción de digresiones que interrumpen la acción. Por ejemplo, en medio de una noche en las casamatas de los soldados el narrador se detiene a enumerar aquello que causa miedo en la guerra, con lo

cual, por otra parte, reafirma el conflicto interior, suyo y de quienes le rodean, provocado por el miedo.

“Porque ¿cuántas posibilidades había, en realidad, qué prodigiosa cantidad de cosas a temer! Desde el momento en que comprendías esto, en que lo comprendías de veras, perdías de inmediato la sensación de angustia. La angustia era un lujo, una broma para la que no había sitio después de saber la variedad de muertes y mutilaciones que la guerra brindaba. Algunos temían la herida en la cabeza, otros en el pecho o en el estómago, pero todos temían la herida más herida de todas las heridas: la Herida” (Herr, 2001: 139).

Estos tres casos de cobertura de guerra tienen estrategias distintas, con puntos coincidentes de tema narrativo, como que no hay historia sin personaje, y que no hay personaje complejo sin una gama de conflictos que debe ser resuelta en el transcurso de esa historia y de tema. Al trasladarse esta estrategia y lenguaje a la obra se registra un cambio de lenguaje y formato evidente, sobre todo, en el caso de Sacco.

2.2.2. Videojuego y audiovisual

En los espacios creativos que se han generado con las obras de literatura multimedia se ha ensayado con el lenguaje de otros medios, trasladándolo y literaturizándolo. En la forma de obras recientes ha influido la retórica del videojuego,

“el primer medio que combinó imágenes en movimiento, sonido e interacción en tiempo real en una sola máquina” (Wolf, 2001: 7),

para cuya definición podría servir la de Galloway:

“el juego es una actividad definida por reglas en la que los jugadores tratan de alcanzar alguna clase de objetivo. Los juegos pueden ser divertidos y entretenidos o muy serios. Se puede jugar a solas o en complejos contextos sociales (...).

Si las fotografías son imágenes, y las películas son imágenes en movimiento, entonces los videojuegos son acciones (...) La obra en sí es acción material. Uno juega a un juego. Y el software se ejecuta. El operador y la máquina juegan al juego juntos, paso a paso, movimiento tras movimiento. En este caso la ‘obra’ no es tan sólida ni integral como en otros medios (...) Lo que solía estar dominado por la mirada y lo visual es más probable que actualmente lo esté por los músculos y la acción, concretamente de los pulgares, y lo que solía ser la acción de leer es ahora la acción de hacer, o simplemente ‘la acción’ (...) Ha emergido en los últimos años un nuevo medio, los ordenadores y, en particular, los videojuegos, que no se basa en mirar y leer sino en provocar el cambio material a través de la acción” (Galloway, 2007).

Y el concepto dado por Pérez Latorre:

“Juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, mouse, gamepad), transfiere las acciones del jugador a la pantalla y transforma o “traduce” en algún aspecto (...) el juego se puede concebir como un discurso o “metáfora” sobre las relaciones del sujeto (yo) en el entorno (a través del diseño del protagonista, del juego o sujeto/ jugador y las reglas del mundo del juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas” (Pérez Latorre, 2012: 29).

Los videojuegos aprovecharon el descubrimiento y popularización del soporte electrónico con un invento llamado *Odyssey*, patentado por Ralph H. Baer, que consistía

en una caja con mecanismos electrónicos conectados al televisor. Fue utilizado por Magnavox y Atari para la aparición de *Pong*, creado por Nolan Bushnell en 1972, juego que vendió cien mil copias en su lanzamiento (Baer, 2001: XV). La competencia entre las empresas Atari, Namco y Nintendo se manifestó en el perfeccionamiento de universos diegéticos y héroes. En el videojuego, un héroe que se comporta según lo ordena el usuario, explora un ambiente por lo general desconocido para superar una meta. Este objetivo típico de las narraciones es utilizado por los videojuegos de segunda generación para ir más allá de la repetición de retos idénticos que existe en los deportes convencionales y que están supeditados a un límite de tiempo o de puntos. Los videojuegos se apoyan en

“muchas áreas teóricas, como el espectador activo, la narración en primera persona, la orientación espacial, los puntos de vista, la identificación de carácter, la relación entre imagen y sonido, y la semiótica” (Wolf, 2001: 3).

En esta estructura debe prevalecer la condición lúdica, que contiene conflicto, reglas, pruebas de habilidad al jugador o suerte, y resultados valorados y macroestructuras en su discurso lúdico que son resumidas por Pérez Latorre en cuatro apartados:

-Sujeto vs entorno:

“Las tensiones para encontrar una justa proporción entre la voluntad del ‘yo’ y la adaptación al medio externo constituyen una experiencia psicológica y social fundamental para todo tipo de personas, y dichas tensiones está presente en a estructura profunda de todos los juegos”.

-Mundo vs experiencia:

“La experiencia prototípica del jugador se ha de considerar una ‘experiencia derivada’ de las reglas del sistema de juego”.

-Experiencia vs objetivo:

“La experiencia interactiva del jugador como ‘experiencia prescrita’ respecto a determinados objetivos o estados terminales”.

-Redundancia vs variabilidad:

“Todos los juegos poseen determinados componentes de Redundancia (acciones y eventos repetitivos entre niveles o ‘partidas’) y determinados componentes de Variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador y variantes o incluso aleatoriedad de cierto tipo de eventos en el mundo del juego). Eso supone también un eje discursivo muy relevante del videojuego” (Pérez Latorre, 2012: 46-48).

Sin embargo,

“se debe tener en cuenta que, en un videojuego, otros estratos compositivos como la composición visual, la puesta en escena, la realización audiovisual o la banda sonora, constituyen, junto al diseño lúdico, a dotar de valor semántico a esos ‘protagonistas’ fundamentales de macroestructura lúdica (Pérez Latorre, 2012: 79)

y siempre con una estructura

“que en ningún caso puede recibirse linealmente, sino de forma fragmentada, una vez que se ha realizado una serie de pruebas interactivas. Estos escalones pueden responder a diferentes tipos de estructuras interactivas, siempre subsidiarias de la estructura lineal principal. Son las típicas estructuras del videojuego de aventura en los que el héroe debe ir salvando pruebas para avanzar” (Moreno, 2002: 100 y 43).

La obligación de jugar que tiene el jugador la percibe el lector de narrativa tradicional e hipertextual en sus diversas variantes: No solo debe leer, sino explorar, con tres formatos básicos de narratividad en videojuego, o tres grandes formatos de organización narrativa de la *gameplay*:

- “-Un formato donde las unidades compositivas de la narratividad se organizan secuencialmente.
- Un formato donde las unidades compositivas de la narratividad se organizan de modo no secuencial y es el jugador quien, mediante la interacción, determinará la lineación final de dichas unidades narrativas (quests).
- Un formato integrado de los dos anteriores, donde concurre un tronco narrativo ‘fuerte’ que contiene diversos paquetes de quests, en un orden determinado” (Pérez Latorre, 2012: 183).

La navegación del videojuego se basa en la exploración del mundo diegético. La recreación de este universo ocupa el primer lugar en la jerarquía del desarrollo, pues la industria del videojuego busca más realismo en las imágenes de cada producto, ya sea que se ambienten en batallas campales o estrategias de mercado, mundos medievales o

familiares, pues considera que lograr que el usuario se sienta e interactúe “dentro” de ese mundo, que a la vez debe estar contenido en una pantalla (de allí su definición de “videojuego”) es su misión principal:

“La naturaleza interactiva del videojuego, la posibilidad de muchos y diferentes resultados y la ilusión de efectividad y poder por parte del jugador puede hacer al videojuego potencialmente más atractivo para la gente que el resto de medios pasivos” (Wolf, 2001: 6).

Para perfeccionar un estilo de interfaz que se ideó con la creación de *Pong* y que prosiguió con otros juegos como *Pac-man*, *Donkey Kong*, *Mario*, *Tomb Rider* y tantos otros, la industria del videojuego absorbe el trabajo de escritores que se encargan de delinear las

“locaciones, las personalidades y la trama general que se desarrollará en el juego” y prefiere a escritores de ciencia ficción por su

“habilidad para crear nuevos y complejos mundos” (Brewer, 2002).

La simulación de la realidad ha permitido que los personajes de los videojuegos sean protagonistas de películas de cine sin que se les interprete necesariamente con actores reales, como suele suceder en las adaptaciones literarias. Por una parte, los videojuegos narrativos y la literatura (sea electrónica o no) suelen compartir una estructura con “arco dramático”, que tiene, como señala Pérez Latorre, planteamiento (estado inicial, emergencia de la falta o conflicto principal, fase de contrato o llamado a la aventura, primer punto de giro), nudo (fase de adquisición de competencias, ejecución del contrato y nudos de acción, segundo punto de giro) y desenlace (clímax, sanción y estado final) (Pérez Latorre, 2012: 189). Con entusiasmo dice Aarseth:

“Los juegos de ordenador son quizás el género cultural más rico que hemos visto, y esto desafía nuestra búsqueda de un enfoque metodológico adecuado. Todos nosotros entramos en este campo desde otro lugar, desde la antropología, la sociología, la narratología, la semiótica, los estudios de cine, etc, y la carga política e ideológica que traemos desde nuestro viejo campo de estudios inevitablemente determina y motiva nuestros enfoques. Y aún más importante, ¿estamos o volvemos?” (Aarseth, 2001).

Pero entre videojuego y literatura multimedia hay obvias diferencias. Una concierne a la navegación. El videojuego se recorre a través de su ambiente, mientras que en la literatura electrónica una trama guía el avance del lector, que en lo multimedia puede presentarse por medio de la palabra o la imagen o la música. Otra diferencia se observa en

“la ausencia de desarrollos predefinidos: es muy diferente que una obra digital interactiva sea multiforme con base en diversos caminos predeterminados, en una estructura procesual subyacente (como ocurre en la mayoría de los hipertextos), a que una obra digital interactiva no posea ninguna estructuración predefinida en su diseño, o bien sea esta muy escasa. Este segundo caso corresponde a la interactividad ‘configurativa’ del usuario y la cualidad ‘emergente’ de la experiencia, que distingue a los videojuegos de los hipertextos digitales convencionales” (Pérez Latorre, 2012: 30).

Otras diferencias: la literatura electrónica tiene

“importantes similitudes con textos tradicionales, lo que permite analizar sus posibilidades (por ejemplo, combinatoria, aleatoria, colaborativa). La coincidencia más significativa es el medio común del texto escrito, que, en tanto, es el medio de comunicación entre autor, lector y estudioso. La interacción del lector, la cualidad más ‘revolucionaria’ de los hipertextos, se limita a elegir entre alternativas, que son, en sí mismas, nada más que pasajes de texto escrito”.

Mientras que

“los juegos de ordenador han dejado de basarse principalmente en texto. Como medio audiovisual ofrece otro tipo de interactividad con una estética autónoma que nos obliga a reconsiderar nuestras teorías narrativas. Al principio, parecía que era posible simplemente tomar prestados elementos de los estudios de la literatura y el cine, ya que los juegos de ordenador se miraban como si fueran textos o películas. Sin embargo, el uso de imágenes en movimiento y sonido en juegos de ordenador es en gran parte independiente del medio, aunque sea aparentemente similar, como se demuestra fácilmente por una comparación somera con cualquier película de ficción. Las imágenes y los sonidos dentro de un juego de ordenador no son solo aspectos estéticos, sino parte de una interfaz gráfica de usuario, comparable a la de los procesadores de texto o navegadores de internet. Lo que sus usuarios ven y oyen se ha diseñado de acuerdo con un concepto estético unificado y es un complejo constructo semiótico. Sin embargo, la

función de estos signos es que el usuario pueda contribuir de manera significativa, y todo lo demás es un bonus” (Backe, 2009: 528).

“Como los juegos de ordenador solo producen imágenes y sonidos en respuesta a las acciones del usuario, el output que puede ser percibido y registrado tiene un estado completamente diferente al del texto de una novela o un clip de película. La grabación de la imagen y el sonido de un juego no descubre el ‘texto’ de ese juego, una base para la comprensión y la interpretación que podría ser la misma para cada destinatario, pero que son, más bien, respuestas de un mundo simulado que responde a los inputs de un usuario específico. Lo que puede ser ‘citado’ por tal grabación ya es una experiencia individual” (Backe, 2009: 532).

Y aunque

“cada transformación tecnológica ha surgido bajo el signo de la revolución y se derrumba por el peso de la asimilación” (Druckey, 2008: 260),

cabe preguntarse, como hace Sánchez-Mesa:

“¿Está el mundo de los videojuegos llamado a revolucionar el mundo del arte? (...) Tras años de ‘moda hipertextual’ la realidad es que muy pocos textos así llamados aprovechan su potencial multilineal y cibertextual. Los juegos, por su parte, son ante todo simulaciones y esto las hace distintas a las narrativas literarias (...) Existe, no obstante, un género de juegos que sí podría considerarse narrativo, el videojuego de aventuras. La linealidad y determinación de los acontecimientos característicos de este tipo de juegos continuaría en la generación de los juegos gráficos para ordenador, como *Myst* (1993) o *Half-Life* (1998), cuyo progresivo éxito comercial parecía demostrar las ventajas de la combinación de juegos e historias. Pero lo cierto es que la mayor definición y riqueza de esas historias y la progresiva calidad gráfica no significaba una mayor y mejor jugabilidad. Una de las dificultades fundamentales reside en la creación de personajes creíbles y suficientemente desarrollados en los videojuegos, de tal modo que, salvo aquellos juegos que priorizan relaciones emergentes (*The Sims* o los grandes MORPG), la mayoría tiene menos que ver, a diferencia de la novela, con la modalización de una voz narradora en relación con ‘los otros’, que con el control de una simulación de mundo externo a través del autocontrol del ‘yo’ inmerso en dicha simulación. La diferencia fundamental, por tanto, entre los videojuegos y las narrativas (sean verbales o visuales) es que aquellos son ante todo simulaciones, una estrategia hermenéutica integrante de muchas actividades cognitivas” (Sánchez-Mesa, 2008: 303-307).

De cualquier forma, el videojuego ha ayudado a que la narrativa multimedia proponga a su lector una forma lúdica de navegación, que incite e instigue a la exploración y

lectura, pues la utilización de recursos propios del videojuego, como la repetición, que se aplica en la descripción, y la permutación, que se aplica en la trama, conduce a una multiplicación de alternativas para la trama, partir de variaciones mínimas de la idea central, que se ramifica y cambia según las rutas que resultan de la elección y combinación de tramas resultantes.

La repetición consiste en realizar variaciones mínimas en los elementos del universo (personajes, objetos), lo que produce tantos personajes y objetos como diferencias se hagan. Por ejemplo, en las características prototípicas de un protagonista: se le cambia el color de pelo diez veces; de piel, tres veces; de estatura, ocho veces. Se combinan estos cambios, se obtienen cientos de individuos diferentes, entre los que puede elegir el lector, o que pueden interactuar entre sí, cuando las variaciones se aplican también a las cualidades interiores de los personajes. Por otra parte, la permutación consiste en hacer pequeñas variaciones en la trama, en el devenir de esos personajes que a su vez han sido “repetidos”. La escritura postliteraria del videojuego multiplica la interactividad (el lector elige quién actúa y los diversos itinerarios que puede seguir, aun cuando no sepa qué sucederá) y el sentido lúdico (la elección y el azar del resultado se entiende como un juego). A pesar de la cantidad de opciones que tiene el lector, la utilización de estos recursos permite que el autor mantenga el dominio de su obra, pues no existe la posibilidad de seguir caminos que el autor no ha contemplado o provocado.

Hay, además, más allá de la interactividad del usuario que persigue una meta y de la creación del ambiente diegético, una gran influencia de lo visual y fílmico en las más recientes producciones de literatura electrónica, aprovechando su evolución desde las primeras obras, cuando también tuvo que asimilar los avances tecnológicos, a veces

en detrimento de la poesía visual o de la narración textual, como cuando se incorporó el sonido.

“Durante el cine mudo un clima poético solo podía lograrse con puros recursos de situación e imagen visual. El sonoro asoció simbólicamente imagen, palabra y música (...) El primitivo elemento ornamental –poesía en imágenes– llegó en un momento a colocarse en situación de rebeldía, de irrupción (...) Pero luego vino el sonoro y el ingreso de la voz llenó la pantalla de ‘literatura’, la música proporcionó cómodos recursos de ‘puesta en ambiente’ y la persecución visual de la poesía no se encuentra hoy más que en unos pocos directores” (Cortázar, 1994: 88-89).

La narrativa audiovisual se ha consolidado de forma cuasiliteraria con la producción de series con impecable factura cinematográfica y guiones bien desarrollados, donde se sigue una pauta de estructura bien definida.

“La organización estructural del primer capítulo ha de ponerse al servicio del despliegue que se producirá en los siguientes capítulos, en forma de tramas y subtramas horizontales, es decir aquellas que se desarrollan en varios episodios y que, por tanto, tardan en clausurarse, permitiendo la narración en continuidad. En la mayor parte de las ocasiones, la estructura de la temporada está prevista en una compleja red de peripecias que afecta a los personajes, pero tiene el prelude imprescindible en el piloto” (Huerta, 2007: 88).

Esta estructura es secuencial, e imbricada entre capítulos, pero también juega, por definición televisiva en que el público se despista o pierde algunos capítulos, con la “autoconclusión”:

“Debe tenerse en consideración el concepto de autoconclusividad que interviene sobre la estructura de determinadas ficciones televisivas por capítulos y que no opera a favor de un concepto de prolongación de las expectativas del público. Poco a poco, esas ficciones han ido introduciendo elementos transversales con el fin de fidelizar audiencias. La inmersión de las tramas que atraviesan toda la serie dentro de productos con un carácter autoconcluyente presupone una licencia híbrida en este tipo de productos, que beben de dos géneros muy distintos. El telefilme (en su definición originaria de series episódicas y filmadas en oposición a la ficción en el directo) y la soap opera” (Jiménez Morales, 2007: 102).

En conclusión,

“la comunión entre los ingredientes narrativos y estéticos es la principal seña de identidad de un capítulo que cumple con el desafío de contar lo complejo en una sencillez solo aparente” (Huerta, 2007: 93).

Lo multimedia, pues, es cada vez más deudor del discurso audiovisual, debido a que utiliza parte de sus técnicas para cautivar a su público, algo que hasta ahora era inédito y que puede apreciarse en los documentales interactivos o webdocs que, con una retórica similar a la de la literatura electrónica, incursionan en el cine multimedia e interactivo, aplicando la misma estrategia de fragmentación, estructura de rizoma, brevedad de eslabones, aunque dentro de cada uno de ellos prevalezca el vídeo. Sin embargo, Sánchez-Mesa señala dos “miradas” que se oponen, en cuanto a la narración y al juego.

Una es la narración transmedial (*transmedial storytelling*),

“confirmando al relato y lo narrativo como núcleo casi ontológico del sujeto posmoderno, definido en tanto consumidor”,

por una parte y por otra, la

“diferencial, más volcada en los rozamientos, conflictos y el funcionamiento o pragmática de comunicación y representación digitales”.

Así los videojuegos mantienen “*claros rasgos diferenciales*”, que enumera:

“su doble inscripción, informática y descriptiva; el control y manipulación de sus mundos virtuales a través de sus interfaces de usuario; una temporalidad particular; su diseño espacial materialmente explorable; la implicación emocional en lo lúdico, sus sonidos y música; la reversibilidad de sus acontecimientos y acciones (aunque) irrumpen como un medio con un enorme potencial ficcional y estético” (Sánchez-Mesa, 2011: 121-123).

2.3. La forma básica de la narrativa multimedia

¿Cuáles son, entonces, las características que podrían dar lugar a esta evolución de la narrativa de ficción? Avanzada ya la primera década de 2000, cuando internet adquirió otra velocidad de descarga y mayor capacidad de almacenamiento para los dominios particulares, se produjo la visibilidad de obras de literatura multimedia, cuyos autores no habían tenido, hasta entonces, idea de lo que se hacía, al mismo tiempo, en otros puntos del planeta. La evolución de la literatura, para no hablar de rupturas, estaba en el contenedor virtual, en la posibilidad de explorarlo y ponerlo al servicio de la narrativa, siendo, por tanto, las principales diferencias entre la narrativa del código y la electrónica, primero, el espacio digital, al contener cualquier tipo de formato en sus interfaces, hace que el texto pierda su supremacía, incluso en la novela, y, segundo, que al abrir la interactividad, el autor pierde autoridad, como se abordará a lo largo de este trabajo. El hipertexto de obras como *Afternoon*, de Michael Joyce, había evolucionado a lo multimedia, gracias al avance de la industria del software y a la curiosidad e inventiva de los autores frente a las nuevas tecnologías. La segunda generación de escritores que exploraban con las tecnologías, y que recién podía “leerse” de manera global, combinaba el texto con otras artes –música, plástica, animación–. Algunas de estas obras narrativas, muchas de ellas ahora extraviadas, fueron *Los estilistas de la sociedad tecnológica*, de Antonio Rodríguez de las Heras; *Peut-être à cause de vous*, de Michel Quint; *Philosophical toy world*, de Zoe Beloff; *Encounters & allusions*, de Randy Adams; *Grammatron*, de Mark Amerika; *Eveline, fragmentos de una respuesta*, de Marina Zerbarini; *Gabriella infinita*, de Jaime Alejandro Rodríguez; *These waves of*

girls, de Caitlin Fisher; *Hiperbody*, de Juliet Ann Martin, y *Dolor y viceversa*, de Blas Valdez. Y aunque fueron concebidas sin canon previo o teoría que preestableciera las reglas del juego, poseen puntos de coincidencia que podrían considerarse las primeras convenciones asumidas para una narrativa multimedia, salidas de la práctica, la intuición y la observación del lector cercano. A finales de los noventa ya se habían establecido las primeras diferencias entre la novela “tradicional” –o “analógica”– y la “multimedia” –o “electrónica”, “digital”, “multimedia”–, y permitía también hacer distinciones entre los tipos de literatura digital, de los que cabe hacer una primera diferenciación: aquellas obras que migran de lo analógico a lo electrónico, ya sean preexistentes o concebidas para el código, y aquellas que se hacen especialmente para lo digital. Como se ha visto antes, en las definiciones de literatura electrónica, las migraciones no se consideran dentro del ámbito de estudio, aunque todas estas obras digitales eran deudoras de la literatura impresa en papiros y códigos en gran parte de su raíz estructural.

La migración literaria comienza con los textos que constituyen el centro del canon literario. Como elemento capaz de absorber todo lo que ha sido traducido a código binario; la red no excluye los contenidos que provienen de otros formatos, que se trasladan a su espacio electrónico de una u otra manera. Existen vastas bibliotecas virtuales de literatura tradicional, volcada al ciberespacio, pues lo electrónico es una alternativa válida y maravillosa de confinamiento. Los mantiene con vida en un espacio paralelo al que lo sostiene (libro código) y para el que fue creado (página de papel). La red acoge todas estas migraciones literarias, las incluye en sus catálogos e indexaciones, aun cuando no respeten las exigencias que el medio virtual impone a toda forma de creación. Papel escaneado, fotografiado, calcado. Es la ola de nuevos residentes: los libros tradicionales digitalizados. Una obra escrita para ser publicada en código

encuentra un necesario medio de supervivencia y difusión en internet, un aliado. Pero la pantalla, que es el primer nivel de interfaz del mundo virtual, no es un buen lugar para su transmisión. El lector necesitará traspasarlo a ese papel del que proviene, sea sólido o electrónico. En el caso de la literatura tradicional en español, la migración al ciberespacio, por medio de la digitalización de los textos, comienza con los textos que pertenecen al canon. Por ejemplo, la publicación en internet de la versión íntegra de *La celestina*, de Fernando de Rojas, por parte de Miguel Garci-Gómez, quien aprovecha el medio para crear categorías de lectura, como “campos ideológicos” o “grupos semánticos”, en orden alfabético. Se incluye un listado de refranes, un resumen de cada capítulo, enlaces a ensayos sobre el libro, foro y diccionario. Este tipo de publicaciones se realiza también con textos canónicos anónimos como *Cantar de Mio Cid*, *La Estrella de Sevilla* y *Lazarillo de Tormes*; y de autores como Miguel de Cervantes, Leopoldo Alas “Clarín”, Pedro Calderón de la Barca, Francisco de Quevedo, Tirso de Molina, Lope de Vega.

Por otra parte, escritores rechazados en el mundo editorial han encontrado un lugar que les permite elevar la voz e incluso, después del éxito en la autoedición, permear las estructuras tradicionales. Conquistán una parcela del ciberespacio con literatura tradicional inédita, gracias a plataformas libres y gratuitas, como los blog, o a espacios particulares financiados, contruidos, por el autor o por editoriales en línea. La editorial Letralia⁴ publica “libros electrónicos”, es decir, tradicionales digitalizados, sin recursos multimedia ni interactivos. Las obras se pueden leer en red o descargadas en el ordenador del lector, en formato .pdf. Esta plataforma actúa como una editorial tradicional, pues un comité de lectura evalúa los textos y los selecciona. Los libros son de libre acceso y la editorial no cobra servicio alguno ni paga derechos de autor. Otro

⁴ http://www.letrealia.com/ed_let/

tipo de agrupador de textos tradicionales sirve ya no como editorial tradicional, que presta un servicio al autor y al lector (con su filtro, recomienda), sino como plataforma para los autores. Por ejemplo, Babosa⁵ reúne centenas de autores y sus textos son ordenados, clasificados, promovidos. Las novedades tienen preponderancia en la interfaz. En este sentido, imitan a las librerías clásicas del mundo físico. Los autores publican textos escritos para literatura tradicional, algunos ya editados y discontinuados. Estos portales no ofrecen grandes recursos multimedia, aunque existen escritores con conocimiento de programación, o aliados a un programador, que ensayan con la ruptura de la linealidad, como Edith Checa en el relato *Como el cielo los ojos*, que propone la lectura a través de un “índice”. Se cruzan tres líneas horizontales, cada una de un personaje: Javier, Iñaqui y Paco, con entre once y trece capítulos cada uno. Cada capítulo retiene el pensamiento que quien lo protagoniza tiene sobre una mujer que yace muerta.

El tránsito de la literatura alojada en el ciberespacio hacia el papel sucede como efecto de la colonización de más y más espacios del territorio virtual, de la escritura tradicional publicada en el medio electrónico, como las bitácoras y los blogs, como *Más respeto que soy tu madre* de Hernán Casciari, que redactó una novela escrita con humor, sobre la cotidianidad de una mujer ama de casa, casada con un prejubilado de los astilleros, holgada económicamente, ignorante, insatisfecha sexualmente y con tres hijos en edades adolescentes y post adolescentes. Fue publicada en un blog de veintidós entregas, con estructura de novela lineal y tradicional. En 2005 logró la edición en Plaza & Janés, y Casciari escribió varios capítulos más. Para la promoción, la editorial financió la hechura de una página web que contiene animaciones en flash, fragmento de capítulo que describe a los personajes principales, posibilidades para que el lector

⁵ <http://www.badosa.com>

rellene un test y enlace a los capítulos publicados en el blog. La novela-blog utiliza la plataforma digital para editar, difundir, divulgar, literatura tradicional, sin pretensión de ser multimedia. Sus autores pocas veces incursionan en la experimentación de otras posibilidades que el medio le puede ofrecer a la creación literaria, más allá del contacto con los lectores gracias a los comentarios y la escritura de correos. Aún así, la palabra escrita y ordenada según exigencias del libro código, sufre una clara transformación. En los dos ejemplos mencionados, los escritores autores, conscientes o no, utilizan longitudes mínimas para el párrafo, juegan con la brevedad de los capítulos, ensayan con lazos entre capítulos que rompen la linealidad a pesar de que el blog, como contenedor, se parece al rollo: se lee de arriba abajo, sin pasar de páginas.

Las migraciones también propician la convivencia, sin duplicación, de un libro dividido en dos o más partes, cada una pensada y escrita para el medio en que se aloja. La combinación de ambos medios permite el juego de las metaficciones en internet a partir del libro código. La facilidad de publicación (aunque no de producción multimedia) permite que el autor desmantele el rigor del sistema editorial del código y supere el tamiz del criterio (justo o injusto, poco importa) de los editores instituidos. La literatura concebida para el papel y no editada no permanece en el ámbito privado, como antes. Se almacena en blogs, páginas web, wiki.

Ahora bien, el traspaso de un lenguaje concebido para un contenedor, como lo es el código, a otro, cuyas cualidades pueden resultar ajenas e incluso contradictorias, generaron, y siguen generando, incertidumbre. Más aún cuando, en esta coyuntura híbrida, el desorden aparente del discurso que produce la fragmentación y la combinación de artes para narrar, puede crear la sensación de desorden o caos en el lector no versado en este tipo de lecturas. Es a través de la inmersión de obras pioneras, que estas resistencias pueden vencerse, y que atañe a la educación de la lectura en

pantalla. Un proyecto pionero que combina narrativa y ensayo hipermedia es *Grammatron*, de Mark Amerika. Reúne, según asegura su autor, mil cien textos, cuarenta minutos de música original y dos mil links, para narrar una historia sobre “ciberspacio, cábala y la evolución del sexo virtual”. El usuario entra en el texto y se descubre que le “habla” una “máquina escritora”. Los textos, siempre breves, con extensiones máximas de dos líneas escritas a gran tamaño de letra, comienzan a sucederse sin pausa. No se detiene el programa ni siquiera cuando el usuario abre otra aplicación y deja de observar la obra. Los textos, dispuestos en la parte superior de la página, se acompañan de una imagen animada. La máquina le habla directamente al lector. Se lee un ensayo–ficción bastante bien meditado y escrito, que acompaña su teoría con un ritmo avasallante de lectura, logrado por la rapidez con que aparecen y desaparecen los textos. El lector no tiene opción de interrumpir o intervenir en la lectura o su orden hasta pasar la introducción y llegar al capítulo “Abe Golam”. A partir de ahí, es necesaria la interacción del usuario. Algunas veces tiene varias elecciones, otras solo una. Un ejemplo de muchos de que

“el libro nuevo existirá más allá del ordenador, tendrá su lugar en el espacio digital (...) El ordenador es solo la interfaz material que nos permite acercarnos al libro, y a otras muchas cosas y actividades que residen más allá del ordenador, en el espacio digital” (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 15-16).

La literatura multimedia intenta hacer comulgar todas las artes en la dirección deseada: contar una historia desde múltiples perspectivas.

“Puede hablarse de una retórica multimedia que configura otra morfología del discurso: la integración de recursos multimediáticos, la posibilidad de una discursividad no lineal y la necesidad de un interfaz que mediatice la comunicación entre sistema y usuario” (Vouillamoz, 2000: 138).

mediante “componentes vertebrales”:

“funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso); integran multimedia (utilizan las diferentes morfologías de la comunicación combinadas); y requieren una interactividad (entendiendo como tal la capacidad del usuario para ejecutar el sistema a

través de sus acciones). Cuando esos modelos se trasladan a la literatura ofrecen un nuevo contexto para la producción, recepción y divulgación del discurso literario” (Vouillamoz, 2000: 20).

De forma general esos puntos de coincidencia referidos antes se pueden resumir en fragmentación, concisión, estructura de rizoma, interacción y, sobre todo, la habilidad para crear planos narrativos multimedia que transcurran en paralelo entre sí.

2.3.1. Fragmentación y concisión

Implica el cambio de

“determinados códigos vinculados al formato ‘papel’ –entre los cuales el fundamental es la linealidad– por otros asociados al contexto digital –de entre los cuales sobresale la no secuencialidad, la fragmentación” (Borràs Castanyer, s.f).

Una de las causas principales por la que se produce la interactividad en la narrativa multimedia es la existencia de varias combinaciones para explorar la trama, y cada camino puede conducir a desenlaces distintos. La forma fragmentada de contar sustenta, además del argumento, algunas de las herramientas literarias (tensión, descripción de ambientes y de personajes). Una ruptura del discurso que ensayaron, con matices y siempre con las limitaciones del formato, autores como Julio Cortázar en *Rayuela* (1963) y Milorad Pavić en *Diccionario jázaro* (1984). El ciberespacio permite la explotación máxima del recurso, concibiendo una total ruptura del hilo narrativo, fabricando una incoherencia aparente, retando así las convenciones que se transmiten desde la oralidad:

“La cultura oral no consiste en la mera enunciación o expresión verbal de mensajes, ya que esto se produce continuamente en las sociedades de la cultura escrita, sino en que tales mensajes y saberes no se elaboran, formalizan ni almacenan en forma de textos escritos, sino mediante la memoria, la voz y los gestos de todas o de algunas de las personas de esa sociedad. En este sentido tal vez fuera más apropiado hablar de cultura memorial que de cultura oral como opuesto a la cultura escrita” (Casado de Otaola, 2002: 117).

Sobre la cultura oral, Villalba asegura que

“las culturas orales carecen de memoria externa, solo se conoce lo que se recuerda y, en consecuencia, ha de ser repetida incansablemente para no olvidarlo. Esto obliga a la existencia de un auditorio. El pensamiento en estas culturas está, pues, unido a la

comunicación, facilitando el recuerdo y buscando fórmulas mnemotécnicas y estructuradas, pero menos creativas”. Y recuerda algunas de sus características señaladas por Ong: “el discurso oral es más copulativo que subordinado; resulta más importante en él la pragmática del discurso que la organización del mismo; es más agregativo que analítico; está muy basado en fórmulas acuñadas, amoldadas con el tiempo (como las que crea la publicidad); es redundante para captar mejor la atención mediante técnicas retóricas (mientras que la necesidad de economía de la escritura elimina muchas de esas redundancias)” (Villalba, 2008: 197-199).

En un acercamiento entre lo oral y lo escrito, dice:

“La oralidad primaria correspondería, según esto, a una cultura más tradicional y conservadora, en la que adquiriría una gran relevancia la experiencia, representada, por ejemplo, por los ancianos. Naturalmente, escribir es también conservador pero permite liberar la mente para trabajos más creativos.

La oralidad es también más narrativa y vinculada a lo humano, a situaciones concretas. Eso resulta especialmente evidente en la educación oral, en la que la transmisión del conocimiento es personal y directa.

La cultura oral es más participativa y estimula una relación emotiva, sentimental, con los conocimientos. Incluso, a veces tiende a una cierta emulación o competición.

En la cultura oral adquiere mucha más importancia el contexto en el que se pronuncian las palabras que su interpretación. Naturalmente, su memoria y exposición pueden ser cambiantes y sus historias y tradiciones orales pueden adaptarse a las circunstancias de cada momento.

Incluso, se han querido resaltar algunos posibles factores de superioridad, de la oralidad sobre la escritura. Así, el hecho de que se trate de una fase previa, tanto históricamente –ocupando, claro, un periodo mucho más largo que el de la cultura escrita–, como personalmente, en la infancia, en la que el habla se adquiere espontáneamente, mientras que la lecto-escritura precisa de un proceso educativo; la lengua hablada, además, se resiste al control consciente y la escritura menos –es más normativa–: solo de una minoría de las lenguas habladas en la actualidad tenemos testimonios escritos; incluso en nuestras sociedades letradas no hay que olvidar que la alfabetización generalizada es algo muy reciente; por supuesto, en el último término hablamos mucho más de lo que leemos o escribimos”.

La literatura escrita para el espacio digital se arraiga también en la tradición oral, en los juglares virtuales que dejan grabadas sus historias y poemas en sistemas que permiten el almacenamiento y la reproducción de audio, que ha proliferado gracias a *sites* que

proveen una plataforma gratuita, con gran facilidad técnica. Existen registros sonoros de autores desaparecidos (incontables en Youtube). También hay adaptaciones y lecturas por parte de actores o locutores o aficionados que se registran tanto en *podcast* como en vídeos de lectura. La imagen, en estos casos, es totalmente prescindible, a pesar de algunas puestas en escena revestidas de objetos simbólicos pues, a diferencia de otros lenguajes como el teatral, el valor principal está en la narración oral. En el mundo físico, la voz requiere la presencia del emisor. En el virtual, la voz existe sin necesidad de más soporte que el que provee el medio. Y el medio tecnológico activa la voz por decisión del perceptor. El emisor la crea.

En todo caso, la fragmentación narrativa va más allá de lo aparente. Aparente en el sentido dado por Garrido Domínguez:

“El fragmentarismo daría cuenta, pues, no solo de la desorganización/ discontinuidad de la trama narrativa, sino sobretudo del gusto posmoderno por lo pequeño y en lo que atañe por el microcuento (...) de todas formas la atracción por lo pequeño no afecta únicamente al cuento sino que es claramente apreciable en géneros como el haikú, la greguería, la anécdota, la máxima o el aforismo (todas ellas formas simples)” (Garrido Domínguez, 2009: 59).

Sobre el haikú y su poder como elemento narrativo, Barthes escribió:

“¿El haikú (como los innumerables gestos gráficos que marcan la más moderna vida japonesa, la más social) no ha sido acaso escrito ‘justamente para escribir’? Desaparecen, en el haikú, dos funciones fundamentales de la escritura clásica (milenaria): por una parte, la descripción (...); y por otra parte, la definición; no solo la definición es transferida al gesto, aunque sea gráfico, sino que incluso es desviada a una especie de florescencia inesencial –excéntrica– del objeto, como bien dice una anécdota zen, en la que se ve al maestro otorgar el carácter de definición, ni siquiera a la ilustración muda, puramente gestual de la función, sino a la invención de una cadena de acciones aberrantes. Sin describir ni definir el haikú (llamo así, definitivamente a todo trazo discontinuo, a todo acontecimiento de la vida japonesa, tal como se ofrece a mi lectura), el haikú se adelgaza hasta la pura y sola designación” (Barthes, 2007: 103-104).

Ahora bien, instigada por la concisión, cada pieza breve del multimedia contará una historia, con principio y final, que no necesite elementos previos que sirvan de referencia, ni posteriores que completen el desenlace, y que pueda leerse de manera aislada, sin que por eso deje de vincularse al resto. Se evita

“el riesgo no es la censura por privación de información sino rigurosamente lo contrario: la censura por saturación” (Virilio, 1985: 74-75).

Algo de lo que también advierte Chartier:

“Monolingüístico o políglota, el mundo de la comunicación electrónica es un mundo de la sobreabundancia textual cuya oferta desborda la capacidad de apropiación de los lectores. A menudo la literatura ha enunciado la inutilidad de los libros acumulados, el exceso de los textos demasiado numerosos” (Chartier, 2001: 58).

Además, la brevedad constituye un reducto de resistencia ante varios fenómenos que suceden en internet y las redes sociales. Estos fenómenos son, por una parte, la renuncia voluntaria a la propia intimidad, un rasgo de gran parte de los individuos que participan en el ciberespacio. Existe el desistimiento, una especie encubierta de abdicación, realizado al aceptar las condiciones de uso de las empresas proveedoras de servicios de internet. Usuarios sometidos a registros permanentes que están amparados en los vacíos legales que los miembros del poder legislativo de cada país, de cada región, permiten con desidia o con interés personal. Esta resignada dejadez se aúna a la renuncia activa, otro rasgo definitorio de la actitud en las redes sociales. Activa e incluso militante, que desampara el espacio reservado, que, ante el avance de la sobreexposición, desprotege la privacidad como derecho. En este otro tipo de renuncia, el individuo se promociona a sí mismo a través de lo que enseña en su “perfil” de internet, con alicientes vacuos, como, por ejemplo, una popularidad inútil (amigos o seguidores en los facebook, tuenti, orkut o badoo). La dimisión a mantener de forma confidencial esa intimidad, que antes era lo más sagrado de un individuo y que costó miles de años de evolución y sangre mantener a salvo de los regentes sociales, inaugura una era de fascismo

empresarial, que reduce al individuo, que lo aniquila, que lo convierte en un agente de la cadena comercial, en escaparate. Ambas disensiones se retroalimentan: para qué protegerse si, al fin y al cabo, empresas como Google ya observan y almacenan todos los movimientos, pensamientos (exteriorizados en correos y blogs) y afectos (la categorización que se realiza con los círculos de Google+). Al mismo tiempo, las empresas encuentran poca resistencia a su posición de control porque el individuo, salvo pocos obstinados, ha renunciado también a iniciar un debate. ¿Por qué a los Google, Apple, Microsoft no se les aplica el mismo criterio que desde hace decenas de años se impuso a la telefonía, incluso al correo (para los que es ilegal que un tercero, aunque sea dueño de los medios, escuche o lea el contenido, o lleve un registro de la comunicación que mantienen sus usuarios)? Ante esta pregunta, hay inacción o, peor, aplausos ante la abdicación pasiva de la intimidad, desde su autorrepresentación complaciente. En estos tiempos afectados por internet, la literatura podría confrontar, no solo con su temático sino también con su forma, la benevolencia implícita de quien exhibe su intimidad, de quien acepta voluntariamente ser un personaje asediado por observadores etéreos, para construir la realidad.

El microcuento se caracteriza por narrar lo no escrito. Compone la historia bajo el influjo de la sugerencia, con lo atrapado entre líneas. Su materia prima permanece invisible para el lector despistado. Cuando lo que se impone como normalidad a toda una generación es la exhibición, el microcuento se antoja como máquina blindada del rebelde. Quién quiere imaginar, presentir, evocar, reflexionar y vivir epifanías cuando han caído los velos que escondían el mundo interior, el espacio privado. Cuando todos los hogares se han convertido en casas, cuando la vulgarización de lo cotidiano exige cada vez más visibilidad. Ante las multitudes que aúpan la demolición de las murallas que protegen los círculos íntimos, contar por medio del silencio reta al aplauso general:

se defiende la intimidad de los personajes que contiene la narración. El microcuento se erige como cancela, como cortina, como telón. Contradice, además, otra característica de la exhibición en internet: la instantaneidad. La ostentación de una vida pública es posible gracias a la evolución técnica de la telecomunicación y la interconexión del teléfono móvil, la cámara de fotos y vídeo, la red social, los cuatro mil amigos, el blog, el algoritmo del buscador que enumera la repetición del nombre propio, la pizarra de ideas superficiales y sin desarrollo de Twitter y el sistema de sms. La información se publica al instante, permanece escasos segundos y se evapora. En cambio, el microcuento bien logrado pervive mucho después de la asimilación de las letras que lo expresan. Asalta, surge en las tinieblas de la sobreinformación, gracias a penetrar la memoria. Es falsa, por tanto, la premisa de que su rápida lectura, ese acto físico que no es más que el primer nivel de existencia de una historia frente a un lector específico, calza dentro de la dinámica de la información breve y superflua de la red. Y esta defensa, que podría ser, desde una visión romántica, esgrimida para toda literatura, no sirve para la mayoría de novelas o cuentos de extensión ilimitada, cada día más superfluos y olvidables, escritos por quienes participan en el circo de la sobreexposición. El microcuento, con su tema velado y estructura de partes invisibles, hace crítica, resistencia, testimonio, y se ofrece a un lector dispuesto a recurrir a la agudeza del indagador, del perspicaz, del armador de puzles; especies en extinción ahora que todo se publicita y nada se oculta.

En la escritura multimedia puede ser recomendable el desarrollo de escenas mínimas, cargadas de mensajes, así como el novelista contemporáneo sabe que la acción debe contener en sí misma todas las descripciones y las cavilaciones. Se busca el lenguaje exacto, la *“formulación estética de órdenes extraestéticos”*, una búsqueda que no permite apresuramientos:

“Desespera al joven escritor bárbaro que quiere estar en su novela con la misma inmediatez con que estuvo en la vivencias que generaron la novela” (Cortázar, 1994: 72-73).

La exactitud requerida por el multimedia se logra con la edición del contenido, sea texto, imagen, música, que requiere el trabajo paciente de la relectura y reedición, de la distancia que el autor pueda asumir hacia su texto y sus personajes. De despreciar el esfuerzo, quizás de horas o de años, de redactar líneas que requieren ser borradas con solo apretar el botón Supr.

“Reescribir es donde tu experiencia de trabajo a lo largo de los años se sale con la suya. Llega un momento en que sabes cómo sacar el máximo a lo que has hecho. El único modo de acelerar esta habilidad cuando eres joven es tener coraje de fijarte cuándo estás a punto de destruirlo. Si algo todavía sigue apareciendo a través del texto, entonces, bien puede ser meritorio elaborarlo más. No es malo leer las cosas en el tope de tus sentimientos para tener una idea de cuál debería ser el máximo” (Mailer, 2012: 161).

La experimentación de esta narrativa concisa, cultivada ya por numerosos autores bajo el nombre de microcuento, se encuentra en el otro extremo de la escritura automática, cuando

“el idioma se hundía en la total bancarrota como hecho estético” (Cortázar, 1994: 64).

La forma breve combate la

“lluvia ininterrumpida de imágenes; los media más potentes no hacen sino transformar el mundo en imágenes y multiplicarlas a través de una fantasmagoría de juegos de espejos: imágenes que en gran parte carecen de la necesidad interna que debería caracterizar a toda imagen, como forma y como significado, como capacidad de imponerse a la atención, como riqueza de significados posibles” (Calvino, 1989: 73).

Se impone la exactitud, que consiste en

“un diseño de la obra bien definido y bien calculado, la evocación de imágenes nítidas, incisivas, memorables y el lenguaje más preciso posible como léxico y como expresión de los matices del pensamiento y de la imaginación” (Calvino, 1989: 71),

con la que se contrarrestará la

“desatención ante los mensajes (y) la tendencia creciente a fracturar la información que llega, es decir, a no completar la recepción del mensaje (...) como el caso de la lectura

en internet en donde se pasa de una página a otra sin haber completado su lectura”
(Rodríguez de las Heras, 2004: 150).

La concisión, entonces, como determinador de la poética, pues el artista necesitará compactar la forma de su mensaje para que llegue íntegro a su público. La brevedad se apoya en recursos literarios, que ya han sido empleados en la escritura de microrelatos, definidos como

“un género, o un subgénero, extremo, un límite en las posibilidades narrativas, que gana su sentido dando mucho en poco, llegando a lo más con lo menos (...) La escasez encuentra siempre su eficacia por la vía de lo inesperado, de lo misterioso. La sugerencia es crucial” (Díez, 2002: 176).

Entre las estrategias para lograr un microrelato está el empleo de estructuras invisibles, donde se escribe para que el lector sobreentienda cualquiera de las tres partes del cuento: el planteamiento, el desarrollo o el desenlace. Por ejemplo, este microrelato de Luis Mateo Díez:

“Todas las mañanas llego a la oficina, me siento, enciendo la lámpara, abro el portafolio y, antes de comenzar la tarea diaria, escribo una línea en la larga carta donde, desde hace catorce años, explico minuciosamente las razones de mi suicidio” (Díez, 2002: 148).

Breves líneas que prescinden tanto de la presentación del personaje, cuya descripción se encuentra implícita en la acción, como del desenlace, que es aportado por el lector, que no tendrá dudas del final, sea cual sea la opción que elija de todas las posibles. Esas posibilidades dotan de coherencia a una narración cuya estructura sea de rizoma, y que, además, se presente al lector para que sea él quien trace su propia ruta, ya sea que influya el azar o recorridos preconcebidos, como puede suceder gracias a la forma que adquiere la literatura electrónica.

2.3.2. Estructura de rizoma e interacción

En cuanto a la disposición de los capítulos o eslabones, se tiene en mente la imagen de

“diagramas arborescentes proceden por jerarquías sucesivas a partir de un punto central, en donde cada elemento local vuelve a ese punto de origen. Al contrario, los sistemas en rizoma enrejados abiertos pueden derivar al infinito, establecer conexiones, transversales sin necesidad de centrarlos o cerrarlos. El término rizoma ha sido obtenido de la botánica, donde define los sistemas de tallos subterráneos, de plantas vivaces que emiten botones y raíces adventicias en su parte inferior (ej.: rizoma del lirio)” (Guattari, 1989: 33-34).

El rizoma permite, en lo digital, la compartimentación en hipervínculos. Remontarse a la idea hipertextual podría conducir a la propia oralidad y a los enlaces mentales instantáneos que una palabra produce. Además de esta instantaneidad e infinitud, el hipertexto resulta muy eficaz para plegar el texto y esconderlo:

“Un libro permanentemente abierto y en el que incesantemente se inicie una nueva lectura se cumple todavía mejor en un libro del espacio digital, accesible desde cualquier punto y en cualquier momento (...) El trabajo hipertextual es un trabajo de papiroflexia, aunque lo que se pliegue no sea papel, sino el texto. La hipertextualidad es una geometría del texto en el espacio digital” (Rodríguez de las Heras, 1999).

También permite saltar de un eslabón a otro, sin que sea necesario el esfuerzo de salvar la distancia física o la búsqueda manual. Un ejemplo de esta última función se aplicó a la novela *Rayuela* de Julio Cortázar al espacio digital, en el Proyecto Rayuel-o-matic Digital Universal, un ejercicio ya desaparecido de la red, desde el que se podía interactuar con un “tablero de dirección” electrónico, ya diseñado por Cortázar y publicado en la primera página del libro códice. Luego, desde el capítulo elegido se puede acceder al siguiente sugerido en este mapa, pero sin rebuscar entre las páginas. Esta adaptación fue una labor colectiva, en la que participaron numerosos admiradores de la obra. Cada uno transcribió un capítulo y lo colgó de su propia página web, desde

donde se aprecia el texto. Algunos incluyeron links propios, como “mensajes recibidos” u otros sobre aspectos de la vida de Cortázar. Los promotores de esta idea citaron un antecedente, tomado de *La vuelta al día en ochenta mundos*, donde se cuenta que Juan Esteban Fasio diseñó en 1962 la Rayuel-o-Matic:

“Personalmente nunca entendí demasiado la máquina, porque su creador no se dignó facilitarme explicaciones complementarias, y como no he vuelto a la Argentina sigo sin comprender algunos detalles del delicado mecanismo (...)

El inventor ha tenido buen cuidado de agregar las instrucciones siguientes:

- A) Inicia el funcionamiento a partir del capítulo 73 (sale la gaveta 73); al cerrarse esta se abre la No. 1, y así sucesivamente. Si se desea interrumpir la lectura, por ejemplo en mitad del capítulo 16, debe apretarse el botón antes de cerrar esta gaveta.
- B) Cuando se quiera reiniciar la lectura a partir del momento en que se ha interrumpido, bastará apretar este botón y reaparecerá la gaveta No. 16, continuándose el proceso.
- C) Suelta todos los resortes, de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con solo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico.
- D) Botón destinado a la lectura del Primer Libro, es decir, del capítulo 1 al 56 de corrido. Al cerrar la gaveta No. 1, se abre la No. 2, y así sucesivamente.
- E) Botón para interrumpir el funcionamiento en el momento que se quiera, una vez llegado al circuito final: 58 - 131 - 58 - 131 - 58, etcétera.
- F) En el modelo con cama, este botón abre la parte inferior, quedando la cama preparada” (Cortázar, 2011: 83-88).

Aunque el ordenamiento de *Rayuela* deja disponer de “dos libros”, el autor no concibe la lectura aleatoria de su obra, una característica de la literatura multimedia, que rompe toda linealidad del discurso. Es decir, no se trata de fragmentar la trama sino de quebrar el orden de tiempo y espacio de una narrativa lineal, y permitir una lectura al azar. Así, el autor editará, abreviará, prescindirá de la retórica usual.

“Las diferencias de orientación teleológica –las distintas formas en que el lector es invitado a ‘completar’ el texto– y los variados dispositivos de automanipulación del texto son precisamente la base del cibertexto (...). Si estos textos redefinen la literatura al ampliar la noción que tenemos de ella –y creo que sí lo hacen–, entonces tendrán que redefinir también lo que es literario, por lo que no podrán medirse con una estética anticuada y no modificada” (Aarseth, 2004: 142 y 145).

En esta estética modificada tendrá que considerarse que el usuario dispone ahora de múltiples posibilidades para elegir. No se trata solo de interpretar, de crear la literatura a partir de su lectura, sino de modificar ese patrón de lectura impuesto por el orden rígido del libro códice, que, por otra parte, le ha concedido su sacralidad.

“La escritura, y aún más lo impreso, tiene algo de vaticinio. (...) No hay manera directa de refutar un texto. Después de una refutación total y devastadora, el libro dice exactamente lo mismo que antes. Esta es una razón del por qué lo que “el libro dice” es aceptado popularmente como una “verdad”. También es una de las razones por las que se les quema. Un texto que sostenga falsedades con palabras profundas hará que la mentira esté para siempre, tanto como exista ese texto. Los textos son inherentemente contumaces” (Ong, 2002:78).

Y dentro de este tránsito se encontrará, también, con la exposición de otros discursos, visuales y auditivos, con los que tendrá que construir y, en algunos casos, aprender a construir una historia. El lector tendrá que atravesar diferentes compartimientos, de los que extraerá su contenido. La puerta para traspasar a estas salas se llama hipervínculo. Las definiciones dadas al término coinciden en que se trata de contenidos unidos entre sí por enlaces, sea que se llamen lexias, nodos, eslabones. Ya en 1992 Landow enfatizó que el hipertexto no consiste solo en texto, pues

“conectar un pasaje de discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal” (Landow, 1995: 15),

un asunto ampliamente superado en la actualidad y que, no obstante, cuando las posibilidades tecnológicas impedían que los contenidos virtuales fueran otra cosa que textos (los que menos memoria ocupaban y que permitían el transcurrir de una lentísima conexión entre servidores), se utilizaba la palabra hipertexto, para definir esa disposición del texto en rizoma trasladado a la pantalla, lo que, sin ser novedoso, sí lograba desinhibir al usuario para promover la interacción y proponer así variados itinerarios de lectura.

Con estas posibilidades de lectura o navegación, el usuario decide por cuál transcurrir, lo que se conoce por interactividad cerrada pues el lector no modifica la obra. Sobre la interactividad que permite lo digital, y la participación activa del “lector”, Montfort conceptualiza la “ficción interactiva”, a partir de un programa de narrativa, *Cuvership*, de esta manera:

“La ficción interactiva ha sido una parte importante del paisaje de la cultura digital, desde los años setenta. Fue una de las diversiones más populares en sistemas de tiempo compartido. Entonces, gracias sobre todo a Infocom, pero también a las contribuciones de varias otras empresas, se convirtió en una forma dominante de entretenimiento relacionado con el software a principios de los ochenta. Hoy, no tienen una gran presencia directa en el juego del mercado comercial, pero sí una innovación continua, gracias a esfuerzos individuales y a la disponibilidad del software gratuito.

Una ficción interactiva es un tipo de realidad virtual o un mundo simulado, presentado en una interfaz textual. Aunque se utiliza el “tú” de forma convencional, no se hace con la misma construcción que en los libros de Elige tu Propia Aventura. En su lugar, los jugadores escriben comandos de lenguaje natural cortos, y se simula el resultado de cada acción creando una nueva situación que se describe en el texto.

La ficción interactiva aspira a tener un diálogo similar al humano en lenguaje natural, y no una interacción de línea de comandos. En lugar de ser solo un riff en una interfaz en gran medida anticuada, necesaria para que aprendamos las interfaces textuales de los ordenadores caseros de 1980, es un modelo para la forma de interactuar con las computadoras de una manera natural, semánticamente ricos.

La ficción interactiva ha desarrollado buenas abstracciones del mundo que son eficaces para el intercambio basado en texto. Estos modelos y aspectos del mundo son importantes para la exploración, simulando un ambiente extraño o un sistema funcional, y demostrando una comprensión de tales labores inusuales” (Montfort, 2011: 211-218).

La libertad total define a la “estructura abierta”, donde se

“abandonan los clásicos menús para que el discurso pueda discurrir por cualquier vía que elija el lectorautor (...) Gráficamente, en lugar de representar opciones, se representan los espacios y, dentro de ellos, las posibilidades interactivas especiales”.

Cuando existen límites impuestos, subrepticamente o no, por el autor la estructura se define como “semiabierta” y se utiliza para

“salvar problemas técnicos o para centrar narrativamente al lectorautor”.

Y se llaman convergentes cuando

“el autor sustenta los distintos estadios discursivos en estructuras de cualquiera de los tipos mencionados” (Moreno, 2002: 109-111).

Con cualquiera de las tres formas, el contenido permitirá diversas interpretaciones. La conclusión y la cronología quedarán en suspenso para que sea el lector quien proponga el ordenamiento lógico de lo escrito.

Con el hipertexto se abre un universo más práctico para manejar estructuras intrincadas, como las empleadas por Pavic, o las de obras que utilizan la estructura del rizoma y de tramas que se bifurcan. En esta línea de senderos que se bifurcan, pero luego vuelven a encontrarse también trabajó Milorad Pavic en 1998, cuando publicó un cuento para “ordenadores y brújulas”, *Damascene*. El capítulo “Builders” lleva a “Lunch” y allí a “First Fork”, donde se elige entre dos opciones de continuación de la lectura. Se puede omitir la lectura del capítulo no elegido y proseguir con “Second Fork” desde donde se llega al final de la historia. Otro experimento de Pavic es *The glass snail*, en que el lector tiene dos opciones iniciales: elegir por cuál capítulo “introductorio” comenzar: “Miss Hatshepsut” o “Mr. David Senenmut, Architect” aunque de todas maneras leerá los dos. Luego aparecerá un tercer capítulo: “The daughter who might have been called Neferure”, con el que se llega a la segunda posibilidad de elección para el lector: el final, que puede ser trágico, si se elige “Christmas candle”, o feliz, con “The lighter”. Sea cual sea la que prefiera el usuario, al final saldrá una nota del autor en que recomienda leer también el otro final, pues esta oportunidad se tiene “solo en los cuentos, nunca en la vida real”.

Libres de la dictadura del papel, los hipervínculos conducen ahora a planos narrativos distintos, conformados por contenidos textuales, musicales, de animación, hemerográficos, orales, fotográficos, audiovisuales y plásticos. Para la narrativa las posibilidades son enormes. Por ejemplo, si el texto narra una acción desde un punto de

vista omnisciente, la música puede contar la historia introspectiva del protagonista: con su ritmo puede transmitir el sentimiento y con la lírica su pensamiento interior en primera persona. Se contrastan las visiones que obtendrá el lector; su pensamiento deberá entender este diálogo más complejo, pues los puntos de vista pueden entrar en abierta contradicción entre sí. En la obra *Albany*, realizada por el grupo The Unknow, se cuenta un viaje emprendido por dos jóvenes. Se utilizan dos planos paralelos de narración que transcurren, ambos, al tiempo que se descubren las fotografías de la aventura. La primera voz es la de quien, una vez en casa, comenta cada retrato. La segunda corresponde a lo que se anotó en una libreta durante el viaje. La contraposición radica en que la primera voz narra el viaje en tiempo real, cuando existía gran expectación por lo que encontrarían en Albany. Sin embargo, el lugar les decepciona y lo que transmite la segunda voz es el desencanto. La libreta en la que escriben las impresiones del viaje se muestra página a página, lo que permite apreciar algunas variaciones de la caligrafía: movida cuando viaja en el tren, confusa cuando sale ebrio de un bar. La narración sostenida por hipervínculos se presenta como un puzle no siempre textual, muy interpretativo, que desafía al lector a reconstruir una historia coherente y que, al mismo tiempo, genera tal tensión e intriga que le obliga a explorar la obra en su totalidad. Otra variante de hipervínculo es la hemerográfica, que otorga también otra visión y sirve de nexo entre los dos territorios literarios: realidad y ficción. Contextualiza, universaliza o, por el contrario, localiza cuando el texto literario refiere de forma directa e indirecta, irónica o soterrada, un suceso verdadero.

La fragmentación y la estructura de rizoma hacen que una obra creada para la pantalla necesite la interacción del lector, que puede ser de dos tipos. La “pasiva”, en donde el lector establece relaciones entre su propia experiencia y lo que lee, observa y escucha. Y la “activa” en la que se induce a convertirse en “usuario” de la obra. La

interacción pasiva se sustenta en vincular los conocimientos y percepciones del lector con el contenido de la obra, mediante su exposición a señales emitidas por la propia obra. Su eficacia radica en uno de los tropos de la retórica, la metonimia, esa capacidad del ser humano para relacionar su conocimiento a partir de un estímulo.

Por otra parte está la interacción “activa” y su carácter lúdico. El libro código y otros formatos anteriores ya requerían cierta participación activa del lector. La interacción activa requiere de algo más de lo que el simple hipertexto, sea impreso en código o programado en el ciberespacio, otorga por sí mismo, en su necesidad de navegar por un texto con múltiples entradas de lectura. La interacción activa existe cuando se cautiva la curiosidad del lector y se le produce placer, con lo que lo sumergimos en una obra con fuerte carácter lúdico. En lo multimedia, el lector puede tener derecho a elegir sus itinerarios de navegación. Y la obra exige que así sea para desplegarse. La participación es la esencia de la interacción, sin la que permanece oculto el contenido encriptado en los hipervínculos.

“Los itinerarios en la multimedia se definen como el camino preestablecido o no, por medio del cual se puede dar lectura a un documento en un medio digital. El itinerario estático-secuencial es limitativo, obliga al lector a seguir una lectura previamente establecida por el autor (...) El dinámico-aleatorio no es limitativo, permite al lector seguir diferentes caminos por medio de enlaces estratégicamente colocados, que van trazando la lectura a medida que sigue. El término aleatorio indica que el lector puede empezar la lectura por cualquier capítulo o parte y saltar a otro capítulo en cualquier orden, ello implica que distintos lectores pueden llegar a leer un mismo texto pero en orden diferente” (Ousers, 2002: 134).

Y así como ya el lector construye el texto y el texto es distinto según cada interpretación del lector, influido por su época y cultura, las diferencias interpretativas entre un lector y otro, aun cuando pertenezcan a la misma época y cultura, se multiplicarán junto a los itinerarios, que otorgan distintos niveles de injerencia al lector, como ya lo preveía

Mallarmé en el “libro total” que nunca escribió pero del que se conocen algunas puntualizaciones:

“Las páginas debían estar sueltas y no numeradas de manera que, cada vez que se leyera el texto, el mismo adoptaría una forma distinta. Incluso, variaría igualmente el número de páginas al poder optarse por aquellas que se deseaba leer. También serían intercambiables en anverso y reverso las hojas de manera que no estaría predeterminada la dirección de la lectura. Nunca habría pues un libro original. Este variaría con cada lectura, siempre sería un libro otro” (Gache, 2004: 147).

Ese libro de Mallarmé era la consagración del libro como objeto, además de lugar de la literatura:

“Es curioso constatar que el libro solo se ha convertido en un acontecimiento en el ser de la literatura muy tarde. Cuatro siglos después del momento en que ha sido realmente, técnicamente, materialmente inventado, es cuando el libro ha obtenido estatuto en la literatura; y el Libro de Mallarmé, ese proyecto fundamentalmente fracasado, ese proyecto que no podía sino fracasar, es, si les parece, la incidencia del libro de Gutenberg en la literatura. El Libro de Mallarmé, que quiere repetir y anular al mismo tiempo todos los demás libros, ese libro que, en su blancura, roza el ser definitivamente escapado de la literatura, responde al gran libro mudo, pero lleno de signos, que la obra clásica procuraba copiar, procuraba repetir. El Libro de Mallarmé responde a aquel gran libro, pero, al mismo tiempo, lo sustituye, es el atestado de su desaparición” (Focault, 1996: 79).

Al igual que la imposibilidad de redactar este ambicioso proyecto de Mallarmé,

“el ordenador ha contribuido a desvelarnos la fragilidad del texto y de sus interpretaciones (...) Los instrumentos informáticos no son solo una ayuda para el crítico; no se trata de una ‘puesta al día’ o de una ‘adecuación’: se trata de una refundación” (Fiormonte, s.f).

En esta “refundación”, la participación del lector puede ser “selectiva”, si el lector decide las vías por donde transitar; “transformativa” si puede cambiar las opciones y “constructiva” si crea otras nuevas, lo que le convierte en un lectoautor, un coautor del relato (Moreno, 2002: 24).

Ante este esfuerzo redoblado para la lectura, que ya había notado, por ejemplo, Sterne, el carácter lúdico se hace necesario para incitar la participación, por medio de la pulsación de los botones del tablero de navegación y de la intervención en la creación. Ayuda a romper la primera barrera, la de soltar la amarras y navegar por la obra, lo que se verá recompensado:

“Cuando nuestras acciones tienen resultados visibles, experimentamos el segundo tipo de placer que proporcionan los entornos electrónicos: la conciencia de la propia actuación. La actuación es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones. (...) Las formas narrativas tradicionales nos invitan a participar en muy pocas ocasiones, e incluso entonces, nuestra participación es tan limitada que no experimentamos esa sensación de actuación (...) Pero la mera actividad no es actuación (...) La actuación va más allá de la participación y la actividad. Las formas tradicionales de arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estético y experiencia valiosa en sí misma, pero podemos encontrarla más a menudo en las actividades estructuradas que llamamos juegos. Por tanto, cuando llevamos la narrativa al ordenador, la llevamos a un mundo que ya está estructurado a partir de juegos. ¿Podemos imaginar una narrativa atrayente que se base en estas estructuras sin resultar diminuida por ellas? ¿O estamos hablando simplemente de una forma cara de convertir Hamlet en una máquina de pinball?”
(Murray, 1999: 139-141).

No obstante, el movimiento en sí mismo, el mero desplazamiento por las superficies de la obra, no comporta verdadera lectura, sino un ojear, como si se consultase el encabezado de cada capítulo en un libro que carece de índice. El reto de lo lúdico, entonces, es aún mayor, porque tiene la misión de detener al lector frente al contenido. Para lograr este complejo cometido, el juego debe servir de soporte a la trama. Un ejemplo de juego hipertextual para niños la realiza el Proyecto Europa Ludens. Basados en la biografía de Ramón Llull y su peregrinar por Europa y África para pregonar el catolicismo, plantean un *Juego*. Antes el usuario debe contestar alguna de las doce preguntas sobre Europa. Si equivoca la respuesta, el programa pide que se intente de nuevo. Si se contesta correctamente, el sistema permite elegir una de las diez ciudades

por donde Ramón Llull peregrinó, y se comenzará el recorrido. En cada ciudad hay dos hipervínculos. Uno con información de la ciudad en cuestión y el otro que cuenta qué le sucede al protagonista:

“Ramon Llull, buscando un animal para la corte del rey, viaja hasta Cracovia donde piensa que encontrara uno. Pero cuando llega, ve que hay problemas de racismo y va hablar con el gobernador de la ciudad”.

Se ficciona sobre dicho encuentro y Ramón Llull va en busca de un animal que le aconseje sobre cómo resolver el racismo. En cada ciudad encuentra a tres animales, que dan su visión del asunto a tratar. El usuario tiene que responder de cada una si “*piensa que esta es la solución correcta. Si/ No*”. Acertar da derecho a proseguir el recorrido por otras ciudades. El *Juego* es un trabajo simple de diseño e interfaz, con preguntas sencillas preparadas para niños, con un fin didáctico. Existieron juegos digitales inútiles que lograban seducir al usuario para que interactuara, como *The really big buttom that doesn't do anything*, diseñado en 1994 por Stephan Gagne, que se autopromocionaba como el artefacto más inusual de la superautopista de la información y aseguraba que miles de toques sucedían cada día, realizados por personas que esperan que haga algo, “todo en vano”. Otro ejemplo ya desvanecido era *Pointless click counter*, que solo agregaba un número a un contador, y *Hold the buttom*⁶, todavía disponible en red, que cronometra cuánto tiempo tarda el usuario en presionarlo. Estos ensayos, que podrían parecer absurdos, demuestran, o demostraban, que puede generarse una discusión alrededor de casi cualquier propuesta, como sucedía con *The really big buttom*...

La curiosidad para indagar, y perseverar en la exploración, se despierta cuando el lector percibe que su actitud activa se verá recompensada. El premio es el contenido, el conocimiento. La emoción que genera esa sensación de jugar, además, permite compensar la ergonomía propia del uso de los ordenadores. Ahora bien, la forma lúdica

⁶ <http://www.holdthebutton.com> (última consulta: 27/12/2014)

no tiene por qué corresponder necesariamente a una temática superficial o de humor. Al igual que en un libro tradicional, la emoción de un drama no cercena el gozo de su lectura. En cuanto a las obras de interacción cerrada será la construcción de un camino propio de lectura, que abrirá las posibilidades de interpretación.

“El lector no solo se limita a construir significados, sino que además debe actuar seleccionando una de entre las diferentes opciones o caminos que le ofrece el sistema (...) El goce estético no consiste tanto en el reconocimiento de un producto final como en la percepción de una forma que se abre constantemente a nuevas posibilidades, que se presenta siempre ‘por acabar’” (Vouillamoz, 2000: 95 y 144).

La carencia del juego creador en comunión con el artista se compensa con el poder otorgado de descubrir y recorrer a placer la obra que, no obstante, siempre contendrá la intención artística impresa por el autor. Esta satisfacción también compensará el número, inmenso pero limitado, de combinaciones, debido a la imposibilidad del lector de modificar o alargar el contenido de la obra. Aquí, la disposición laberíntica juega un papel crucial, pues genera la impresión de multiplicarlos, una impresión por lo general falsa. La imposibilidad de crear cientos de finales se supera con la existencia de un final ambiguo, abierto a la interpretación, a la completación mental del lector. Así, el final será escrito fuera de la obra y puede comprender la opción de “volver a empezar”, como en los relatos circulares o en los infantiles.

En todo caso, la obra se plantea como un laberinto en el que debe internarse el lector, mientras que el constructor, el autor, ofrece un pacto tácito: respetar su tiempo y no conducirlo por calles ciegas ni engorrosas. Una interfaz sencilla y fácil de captar rubrica ese ofrecimiento. Cuando un lector entiende el lenguaje de la interfaz, avanza despreocupado por un paraje que puede ser laberíntico, a la manera del que, según Borges, mandó construir el rey de Babilonia,

“perplejo y sutil (...) de bronce, con muchas escaleras, puertas y muros”,
o como el que poseía el rey de los árabes,

“donde no hay escaleras que subir, ni puertas que forzar, ni fatigosas galerías que recorrer, ni muros que te vedan el paso” y que no era otro que el desierto, donde murió el primer rey (Borges, 1974: 607).

O, quizás,

“un grabado a la manera de Piranesi, que no había visto nunca o que había visto y olvidado y que representaba el laberinto. Era un anfiteatro de piedra, cercado de cipreses y más alto que las copas de los cipreses. No había ni puertas ni ventanas, pero sí una hilera infinita de hendidias verticales y angostas. Con un vidrio de aumento yo trataba de ver el minotauro” (Borges, 2003: 60).

Para la exploración, el lector necesita herramientas que impidan que se extravíe. Es responsabilidad del autor proveerlas. Mapas, botones, interfaz sencilla y exacta, que permitan su rápido manejo, ya sea haciendo muy explícitos los errores, para que se denote cómo y cuándo se incurre en alguno, o por medio de posibilidades de regresar al paso anterior, o con opciones claras entre las que pueda elegir el usuario.

2.3.3. Creación de planos narrativos multimedia

Mediante la utilización de otros lenguajes distintos a lo literario, como música e imagen que son, de alguna manera, literaturizados.

“Las imágenes tienen un papel fundamental en la textualidad digital. Aquí, lo metaverbal, un atributo de los textos verbales que evoca las imágenes, y lo metavisual, un atributo de las imágenes que se refleja en la naturaleza incompleta de las representaciones visuales, como señalábamos antes, se complementan. Descripción y narración se alternan para capturar la atención” (Hernández, 2014).

Planos narrativos que contarán, a su vez, desde otras perspectivas.

“La incorporación de la multimedia a la literatura debe ser entendida como la evolución necesaria de la posmodernidad literaria” (Vouillamoz, 2000: 32).

No se trata, pues, del simple enriquecimiento ni de una sustitución. Se trata de contar historias de una manera a la que no está acostumbrado el consumidor habitual de literatura. Pero aunque existen otras artes involucradas en una narración multimedia, en la obra literaria es la palabra escrita la que representa el primer nivel de la retórica, la sala por donde el lector se relacionará con los contenidos. Por lo tanto, los vocablos textuales sirven de “puertas de entrada” a otros planos narrativos como música, plástica, fotografía. La importancia del vocablo exacto se potencia en la literatura multimedia, donde las palabras se acomodan a su nuevo medio. La palabra escrita con toda su fuerza:

“La fuerza de una palabra es algo que se percibe de inmediato. Quien desee persuadir ha de confiarse no al argumento adecuado, sino a la palabra idónea. Siempre ha sido mayor el poder del sonido que el poder del sentido. Y no lo digo con desdén. Es preferible que la humanidad sea impresionable antes que reflexiva. Nada que sea verdaderamente grande en el sentido en que lo es lo humano –grande de veras, es decir, susceptible de afectar a un gran número de vidas– procede de la reflexión. Por otra parte, es imposible no captar el poder de las palabras (...) Hay que dar con el acento justo. Eso es de suma importancia. El pulmón ancho y capaz, las cuerdas vocales que atronan o que resuenan

con ternura (...) No en vano tienen las palabras escritas también su propio acento”
(Conrad, 2013: 181-182).

Para lograr esta nueva expresión que surge detrás de la pantalla, y que modifica los patrones de percepción, interés y tiempo del lector, no basta con producir un texto ni un sonido ni una animación, ni que se combinen entre sí, sin mayor coherencia, pues la obra artística, sin importar cuántos autores intervienen, depende de que se logre transmitir una intención. En el caso del multimedia, se aprovecha un

“medio adecuado para representar aquella información poco o nada estructurada que no puede ajustarse a los rígidos esquemas de las bases de datos tradicionales. Además permite estructurar la información, jerárquicamente o no (...) y facilita diferentes modos de acceso a la información” (Díaz et al, 1996: 21, 43-44).

La libertad contenida en esta forma de expresión permite que la literatura multimedia asimile los géneros literarios anteriores, como sucedió con la novela durante el auge del existencialismo, en que

“a sus límites violados se incorporan elementos muy dúctiles, de líneas estiradas ahora más que nunca: ensayismo, filosofismo” (De Torre, 1965: 661).

La narrativa multimedia puede utilizar en su propio beneficio distintos registros y lenguajes y quizás sea cierto que es, como afirmó Murray hace ya varios años,

“el medio de representación más poderoso que se haya inventado” (Murray, 1999: 292).

La combinación de artes no es lo novedoso.

“La incorporación de todos estos recursos audiovisuales significa, en realidad, la recuperación de unos esquemas de transmisión que no han sido ajenos a la literatura en algún momento de su historia. Ya hemos constatado la presencia de la imagen junto al texto, desde la literatura emblemática del Siglo de Oro hasta la poesía visual actual. Por lo que respecta a la oralidad, basta recordar que fue el principal vehículo de difusión de la obra literaria antes de la aparición de la imprenta” (Vouillamoz, 2000: 133).

Lo novedoso reside en que la representación de estas artes sucede simultáneamente en un mismo lugar. El nuevo formato permite, y exige, su convivencia sin que prevalezca una sobre otra. La retórica evoluciona al requerir que coexistan sin avasallamientos, al explotar sus cualidades narrativas, aunque en una “novela multimedia” el texto ejerza

como hilo conductor, y que en la mayoría de los contenidos divulgados por internet predomine el texto como transmisor de mensajes. Considerar lo textual como punto de partida único de la creación artística multimedia induce al error de reducir a las demás artes al rol de adornos o accesorios. En la obra *Umbrales* de José Antonio Millán, el mayor peso narrativo recae en las imágenes aunque el hilo conductor siga siendo la palabra escrita. Millán desarrolla un multimedia que nace de la fotografía y elige timbres, puertas, buzones, para contar la historia de aquello que “comunica lo exterior con lo interior”. *Umbrales* tiene dos versiones, una “corta”, donde el lector se sumerge en un cuento, y una “completa”, que presenta un índice. La primera versión trata sobre un hombre que fotografía timbres por encargo e intercambia pareceres con la gente que encuentra a su paso. En esta narración, las palabras clave sirven de hipervínculo a más textos y fotografías relacionados, que se abren en ventanas separadas y que cambian el estilo de la narración, pues el hipertexto resulta un breve ensayo poético sobre un objeto: pulsador, nicho, botón, calcomanías. El texto del cuento es secuencial, pero está dispuesto en el espacio en pequeños párrafos, aislados por imágenes de aquellos detalles urbanos a los que se hace referencia textual. En la versión completa se prescinde de la ficción y los textos son ensayos ilustrados sobre diferentes aspectos de los timbres. Algunos de los que ya han aparecido como hipertextos en el cuento.

En *El castillo de los destinos cruzados*, Italo Calvino parte de la observación de las barajas del tarot, que utiliza como “una máquina narrativa combinatoria” de la que extrae “sugerencias y asociaciones según una iconología imaginaria”. El autor inventa tramas a partir de los dibujos que realizó Bonifacio Bembo para los naipes de los duques de Milán en el siglo XV y de las imágenes de un mazo impreso en 1761 por Nicolas Conver, donde

“cada figura conserva su totalidad de cuadrado a la vez tosco y misterioso, que las hace especialmente indicadas para mi procedimiento de contar a través de figuras que se pueden interpretar de diversas maneras” (Calvino, 2004: 10-11).

Un sistema creativo no exento de complicaciones:

“Sentía que el juego solo tenía sentido si respetaba ciertas normas férreas; debía haber en la construcción una necesidad general que condicionara el ensamblaje de cada historia con las otras; en caso contrario todo era gratuito. Añádase que no todas las historias, que lograba componer visualmente alineando las cartas, daban un buen resultado cuando empezaba a escribirlas. (...) De golpe decidía renunciar, plantaba todo, me ocupaba de otra cosa: era absurdo seguir perdiendo el tiempo en una operación cuyas posibilidades implícitas ya había explorado y que solo tenía sentido como hipótesis teórica. Pasaba varios meses, incluso un año entero, sin pensar en ello, y de pronto se me ocurría la idea de que podía volver a intentarlo de otro modo más sencillo” (Calvino, 2004: 13-14).

El libro de Calvino se publica con las imágenes del tarot que las inspira. En este caso, la inspiración literaria parece depender del arte gráfico, una relación que puede existir entre otro tipo de artes; por ejemplo, entre la música y el discurso audiovisual o al revés, como en el caso del videoclip. Sin embargo, la narratividad musical en el arte digital no se asemeja a la que prevalece en las bandas sonoras del cine. El sonido de una película contempla diálogos, efectos y ambientación, que se clasifica en diegética (compuesta para acompañar una imagen) y no diegética (“tiene como finalidad principal subrayar el carácter poético y expresivo de las imágenes proyectadas”). En el cine, el compositor

“concibe su obra como un todo en el que distintas partes van a ir ensamblándose hasta lograr una identidad propia que la diferenciará de otras producciones y la definirá como obra creativa. El compositor debe partir del mismo presupuesto: la música de una producción audiovisual debe constituir un discurso paralelo al discurso cinematográfico en el que los diferentes bloques musicales sean piezas estructurales de una organización global superior” (Téllez, 1996).

En el caso de las obras multimedia, su componente musical debe aspirar a tener una función narrativa individual y no conformarse con la función diegética ni la mera enriquecedora del sonido no diegético. La música juega a la sinestesia, entendida como

hacer llegar por un sentido lo que debería sentirse por otro. Su ritmo, el tiempo y la armonía intentan conectar con el espectador a través de lo sentimental, más que de lo racional. Sin embargo, no tiene por qué renunciar a la narración poética. Cuando una composición musical contiene lírica, inserta una voz narrativa que puede ser tan explícita como la palabra escrita en los textos literarios y contribuye a la propiedad del rizoma. En la “novela multimedia participativa” *Peut-être à cause de vous* de Michel Quint, actualmente no disponible, coexistían vídeo, música y literatura. En teoría el contenido textual había sido creado por cualquier persona que quiera escribir y Quint fungía como editor de la obra. Para la música y el vídeo la colaboración era cerrada: aparecía el crédito de cada artista y no había manera de enviar colaboraciones. El contenido musical no poseía lírica y las composiciones creaban una atmósfera que permitía presentir el ambiente en que se desarrollaba la historia. La música había sido compuesta por un autor distinto en cada capítulo: Richard Cuvillier, Gomm, Falter Branmk, J. Ph. Resemann y Dj. Grazzhoppa. En ninguna de las canciones se introdujeron cambios importantes en la configuración del ritmo. Solo en la pieza de Dj. Grazzhoppa (episodio 5), intervinieron voces humanas, aunque sin texto. En cuanto a la disposición espacial de la música, las canciones estaban divorciadas del texto, tanto en la presentación ante el público como en la manera de ejecutarse. Tenían un cajetín similar al de los aparatos reproductores caseros, que podía ser activado, interrumpido, puesto en pausa o retrocedido, sin que estas acciones alteraran la continuidad del vídeo ni de la lectura, elementos que se encontraban en sus propias cajas y que podían cerrarse con independencia. El vídeo y la música se repetían continuamente por medio de un bucle o programación que se ejecuta una y otra vez. El tiempo de duración de cada canción oscilaba entre treinta y sesenta segundos y se reiniciaba automáticamente. Se trataba de música diegética pues el peso narrativo recaía por completo sobre el sistema

literario. Al mismo tiempo, el lenguaje plástico transmitía sensaciones y contribuía a la economía de la obra, al construir metáforas y narrar costumbres, actividades y tradiciones. Las imágenes no solo tenían capacidad narrativa, sino que también servían como mapas de navegación, como interfaz para el usuario. En *Progressive Party Dinner*, Carolyn Guertin y Marjorie Coverley Luesebrink realizan una antología en que reúnen trabajos hipertextuales de mujeres, de donde destaca el ensayo que muestra cómo la imagen puede conducir al lector hasta el interior del libro. Zoe Beloff en *Philosophical Toy World* hace que toda la interfaz de navegación recaiga sobre dos ilustraciones de libro antiguo. En ambas, un niño juega. Frente a juguetes en “Toy control” y frente a átomos en “Constellations”. Estas imágenes esconden varios hipervínculos, que se descubren de fácil manera. Los átomos permiten la aparición de textos en el margen izquierdo de la pantalla de otra ventana. Los juguetes abren animaciones que se proyectan en el lado derecho. Uno y otro tienen relación. Este recurso permite entender el tema de manera práctica. En el caso del vídeo, Jesús Ferrero publica *Zora*, una “novela digital filmada”, en que los vídeos son realizados según la definición de “cine de la inmediatez” que carece de producción y es realizado por una sola persona. A manera del cine mudo se observan imágenes sin audio y la visión de diarios, mensajes de correo electrónico, periódicos, epitafios permiten construir una historia de suspenso tan textual como visual. Se trata de “*escribir con la cámara con la misma inmediatez que con la pluma*”, escribe Ferrero en el manifiesto Cine Zen que antecede a *Zora*. También publica la “novela digital escrita” *Autopista a Shambala*, que relata el paso casual de Marcos a “otra dimensión”. Los capítulos son lineales y combinan su disposición en el espacio de la pantalla con sencillas animaciones en blanco sobre negro, que aparecen y desaparecen. El contenido se asemeja más a un relato que a una novela, porque consta (al menos hasta el capítulo 10, último publicado

al cierre de la investigación) de una sola trama en un solo tiempo y un solo espacio. Por ejemplo, una secuencia puede estar dispuesta en cinco capítulos, como la conversación telefónica de Marcos con su novia. *Zora* y *Autopista a Shambala* no tienen relación entre sí. Se publican de manera paralela, una semana *Zora* y otra, *Autopista a Shambala*. Se estimaba, cuando se crearon, que para finalizar las obras se necesitarían cuarenta entregas hasta llegar a una conclusión pero se desarrollaron ocho.

Otra obra colaborativa y multimedia dirigida por Paolo Cirlo, titulada *The Big Plot*, se define como una “historia romántica de espías que transcurre en la infoesfera”. El argumento trata el papel del espionaje en internet y cómo esas intrusiones afecta a la gente:

“la sociabilidad disfuncional que está siendo creada por la comunicación multimedia y la explotación política de las redes sociales mediante el uso de la identidad clonada de un espía real como recurso argumental” (Cirlo, s.f).

Así, cuatro personajes narran a través de intervenciones disponibles en distintos lugares de la web, como YouTube, blogs, Facebook, Flickr, Twitter y otras plataformas de redes sociales, donde tienen perfiles propios. Los personajes son: Mark Savin, un piloto ruso; Brian Steiger, un psicólogo experto; Vanessa Pinney, una periodista canadiense, y Paul Hampel, el espía y hombre de negocios. Los capítulos se desglozan en cierto orden cronológico, siempre separados por subtramas, según el protagonista, y se cuenta desde su punto de vista. Algunos se cruzan entre ellos. Desgranado, los elementos se siguen por separado en blog, Twitter y Facebook (que pueden descargarse en un único pdf), y los capítulos de vídeo se dividen en cuatro secciones, con la mima retórica visual: actores que miran a cámara. Tienen pocas visualizaciones (entre doscientas y trescientas en promedio) y pocos seguidores en redes. Los productores aseguran que

“performances y acciones en entornos públicos completan el conjunto de etapas en las que se actuó la historia”

en Berlín y Londres y que

“el público tiene un papel activo en la historia, ya que son capaces de interactuar con los personajes y crear nuevas piezas de la ficción”.

Estos personajes creados por la “audiencia” son: J. Jester, Dylan, V. Zelenka, G. White, D. K. Martin y Ellie Del. Una interesante y singular propuesta.

Así, en una obra multimedia el detonante a esta cadena que genera la metonimia en el pensamiento puede ser palabra, imagen, sonido. A partir de los estímulos correctos, la experiencia personal puede jugar un papel fundamental en las sensaciones que el relato desea transmitir, de manera que se emplea la teoría de lo que Carl Jung llamó “*asociaciones libres*” (Jung, 2002: 24) y que ha logrado el reconocimiento de la crítica literaria, cuando otorga enorme énfasis al papel del lector:

“Los teóricos de la escuela de crítica literaria conocida como ‘teoría de la recepción’ hace tiempo que sostienen que el acto de leer es todo menos pasivo: Construimos narraciones alternativas según avanzamos, nos imaginamos actores o gente conocida en los papeles de los personajes” (Murray, 1999: 122).

Se defiende el acto de leer como un proceso activo también desde la “perspectiva hermenéutica”:

“La comprensión del significado del texto se entiende desde la historia personal del sujeto que interpreta para llegar a conocer el mundo que la obra es capaz de mostrar (...) La aproximación al texto siempre se realiza desde las circunstancias propias de la persona que lee, de manera que la ‘verdad’ del texto está formada por la sucesión y la tensión de sus lecturas. Es decir, que la comprensión viene determinada por los ‘prejuicios’ de la persona que intenta comprender” (Borràs Castanyer, s.f).

Como lo electrónico dispone de recursos que otros formatos no poseen, se facilita la múltiple utilización de estímulos para acercarse al lector/ navegante/ público. Es conocido el uso del estímulo visual mediante imágenes acompañantes del texto, desde viejos tiempos, ilustraciones y fotografías han acompañado a la literatura, y su utilización en relatos infantiles es primordial para estimular la lectura en las primeras edades.

“A través de la imagen se transmiten significados, contenidos, mensajes. Lo que se ha dado en llamar ‘lectura no lineal de imágenes’ es, de algún modo, lectura.

Probablemente, la primera lectura que pueden hacer los niños. (...) En los pequeños ‘libros–objeto’ destinado a la primera edad –que a veces incluyen gran variedad de elementos para estimular sensaciones auditivas o táctiles, muñecos de peluche o de plástico y toda clase de artilugios y ‘gadgets’–. Las imágenes pueden tener solo la misión de atraer la atención de los pequeños y de convertir el objeto-libro en algo que resulte atractivo para mirar y manipular, invitándoles a descubrir significados de modo placentero, como en el juego o cualquier otra actividad estimulante. Pero en los libros destinados a niños de edad comprendida entre los dos a los cuatro años, las imágenes adquieren cierto sentido narrativo. Suelen ser conjuntos de signos visuales relacionados entre sí que componen escenas e ilustran las acciones o situaciones descritas en un breve texto (...). Parece de especial importancia que esas imágenes les produzcan una experiencia íntimamente gratificante, ayudándoles a identificarse con los personajes y a comprender lo que el texto cuenta, porque según los psicólogos y pedagogos, sin esa comprensión e identificación y sin esa experiencia placentera, no existe motivación a la lectura” (Wensell, 2003: 98 y 198).

La forma de la narrativa multimedia suma la fragmentación con la interacción. La pantalla permite el juego que resulta, pues

“la interactividad es hecha posible a través de convenciones visuales. Visualmente es posible porque el espacio textual se ofrece como si tuviera profundidad –si no completamente tridimensional, sí al menos con ‘dos dimensiones y media’ de ventanas de texto apiladas unas detrás de otras” (Hayles, 2004: 53).

Pero no toda narración es textual. Una secuencia de imágenes, sean fotográficas o plásticas, una palabra pronunciada sin más contexto que el énfasis, el ritmo de una música, todas estas manifestaciones constituyen narración. Una retórica que adquiere sentido por sí misma y que debe entenderse como parte de esa transformación en la percepción del lector que propicia lo multimedia y que desarrolla un pensamiento capaz de “leer” las imágenes y la música:

“Tanto la lectura como la escritura son modos de relacionar la interioridad del hombre con el mundo que lo rodea. Si la calidad y la naturaleza de la representación de esa relación varía, también varía la forma de pensar el mundo (...) Las técnicas de transmisión de información (las modalidades de escritura) o las tecnologías de

comunicación han sido, a lo largo de la historia, detonadores del surgimiento de nuevos modos de pensar y del desarrollo de nuevas culturas” (Oteyza, 2002: 40).

Una transformación que incita a interactuar, ya que el lector también se observa a sí mismo de otra manera. Con las cualidades multimedias,

“aunque el lector cibernético esté también solo ante la máquina, es una soledad aparente. A él, ese lector íngrimo lo conectan otros miles y miles de lectores en su misma condición, muchedumbres, multitudes de lectores solos conectados por ese llamado de hermandad universal” (Pantin, 2002: 100).

Pero la navegación electrónica no se puede limitar a pedir al lector ejecutar el clic sobre una palabra resaltada cuando se agota el párrafo que flota en la pantalla: requiere la búsqueda inteligente y la discusión, para lo que se crean universos que inciten a su exploración, su “penetración”:

“encarna una nueva forma de ‘textualidad transitable’, basada en la capacidad de “penetración” de un texto marcado por enlaces que abren puertas hacia nuevos horizontes de significado. El acto fundamental, por lo tanto, es el de salir a la aventura” (Borràs Castanyer, s.f).

En *Galatea*, Emily Shorts crea una literatura abierta compuesta de microcuentos que deben concatenarse en la mente del lector. Los microcuentos se descubren mediante la interacción del usuario con Galatea, una máquina que redacta una frase de acuerdo a distintas variantes: una palabra escrita por el lector o su propio “*humor horriblemente Proteico*” (Shorts, 2000), como define su autora. El texto que se descubre varía según elementos que no puede controlar el usuario. Como “*los lectores quieren tener todo el texto o por lo menos todas las conclusiones*”, la autora reconoce que ha escrito “ayudas” que “odia” para que sus lectores lleguen al fin. Pero este “humor” de Galatea, que no “*siempre se sabe exactamente por qué*” lo tiene, son parte de la complejidad, riqueza y realismo del concepto buscado: un contador de historias que está dentro de la pantalla, enfrente a su público. La mayor frustración que encuentra el usuario quizás no sea la trama fragmentada, como sugiere Short, sino la cantidad de verbos (en inglés, siempre)

que Galatea no reconoce, lo que entorpece la comunicación. Siempre, interactuar obliga a curiosear y descubrir.

Los planos narrativos multimedia dotan a la obra de una compleja polifonía que “conforma una red infinitamente abierta en progresión explosiva. Los textos cruzan desde un lado a otro la inestable frontera entre realidad y ficción, con voces que saltan de una obra a otra, y hacen guiños a la realidad exterior y por supuesto al lector. Ocasionalmente se reproducen y crecen en el viaje entre historias, o se relacionan con otras tramas de distinto género –ensayístico, periodístico o poético–, que también forman parte de su espacio-tiempo narrativo. Se construye así un eje ficción-realidad que puede ser transitado sin angustias. Una polifonía que canta desde adentro y fuera de sus soportes” (Marras, 2011: 24).

En una narración multimedia la polifonía no solo se logra a través de los personajes de ficción que actúan, cada uno con sus propias conciencias, sino también por medio de los creadores que intervienen con su arte para narrar estas historias que, dentro de la ficción, representan distintos puntos de vista. Los planos narrativos se multiplican y no se transmiten solo con la palabra escrita. Intervienen las demás artes, con un discurso propio. La música, la plástica, la literatura, la animación, la fotografía, cuentan una historia, cada una con su propio punto de vista, cada una aportando una visión distinta. Cada arte constituye un plano narrativo independiente, que se suma a los otros para otorgarle al lector diferentes visiones de la trama. Polifonía, entonces, no solo porque en el texto existen personajes con diferentes conciencias, sino porque en el plano metanarrativo existen creadores con diferentes conciencias. Por lo tanto, en el género hipermedia se trazan varias líneas de trabajo con una misma intención artística y alrededor de un hilo narrativo: la literaria, la musical, la plástica y la puesta en escena, es decir, la programación y el diseño. Este diálogo metanarrativo, que define a la novela hipermedia, puede establecerse entre los autores, o entre los mismos personajes de la ficción, o entre el autor y el lector, o entre el autor (y el lector) y los personajes. Y entre los lectores, pues con la incorporación de audio e imágenes, proyectadas en una

superficie que puede ser contemplada con comodidad por más de una persona, sobre todo cuando el ordenador cuenta con un proyector, se rompe con la tradición de la lectura individual y silenciosa.

Entonces, la necesidad de la creación colectiva, de ejercer la hiperfonía, que define la cooperación entre artistas, escritores y técnicos, unidos para crear una obra polifónica a partir de una misma intención artística; es decir, la convergencia de conciencias creativas para hacer una obra de múltiples visiones y personajes.

Antes de terminar este capítulo es interesante observar que a lo largo de los años se ha consolidado el trabajo de los creadores de literatura electrónica y que se han vencido muchas resistencias por parte, sobre todo, de los agentes del mercado editorial (que se han acoplado a nuevos modelos de negocio), sumado a la inexistencia de adminículos para la observación de los contenidos literarios con alta definición de pantalla (resuelto con las tabletas) y el alto costo de acceso a internet (más accesible pero todavía prohibitiva para la mayoría de población mundial). La cultura del libro ha generado intereses, tanto colectivos como particulares, desde que en

“los estados próximo orientales (...) los escribas ocupasen una posición importante en la escala social y se les considerase fundamentales para su mantenimiento y desarrollo” (Pérez Largacha, 2002: 44).

Fenómeno que se repetirá en la Edad Media, cuando la actividad de amanuense esté

“investida de cierto valor, ya sea el penitencial que va adquiriendo en el contexto de la labor monástica, ya el prestigio que se contagia de su objeto: el texto. Mientras en Irlanda las compensaciones pecuniarias de los escribas los colocan en la más alta consideración social, en el continente es habitual aún en tiempos de Carlomagno recibir en las escuelas eclesiásticas a pupilos de condición servil –aunque sin duda en busca de promoción social” (Casado de Otaola, 2002: 132).

En el mercado del libro códice, el reparto de beneficios se hacía entre editores, distribuidores y libreros, en noventa por ciento, y el diez por ciento restante para el autor, un reparto que tiene su origen en el siglo XVIII, cuando

“los libreros e impresores de Londres inventaron al autor para justificar sus derechos tradicionales. El autor propietario del texto era la condición para que el impresor o librero que había comprado el texto reciba esa propiedad imprescriptible del autor” (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 26).

Debido a que la nueva máquina de confinamiento convierte al libro en un objeto blando (actualizable), ubicuo (prescinde del soporte) y deslocalizado (en todas partes, muy cerca siempre) (Rodríguez de las Heras, 1999), se creía que podría revertirse el sistema que se ha impuesto en los dos últimos siglos, pues al reducir el costo de la edición, porque se edita un solo ejemplar, y se elimina la distribución, pues este solo ejemplar estará a disposición de todos los usuarios, se abarataría la inversión de los agentes del mercado. Además, dos miedos existían hace una década: uno,

“el escurridizo estatus ontológico del texto digital, la necesidad de entender el mundo digital como objeto y, en particular, la ansiedad generada por su desconcertante carencia de presencia física y material”,

y dos,

“la vaga distinción entre los elementos verbales y no verbales de la textualidad electrónica y, en concreto, la capacidad del hipertexto para simular la simultaneidad y la tercera dimensión, que son características habituales de las artes visuales” que “están borrando los límites tradicionales y formales entre el autor y su obra, entre el signifiante y el significado, entre lo visual y lo verbal, y así sucesivamente” (Tolva, 2003: 33).

En la utopía digital, se pensaba que podría ser un reparto igualitario con la migración del libro al formato electrónico, lo que favorecería al autor. Aunque los porcentajes sí comienzan a variar, la imposición de los distribuidores, dos grandes monopolios (Amazon y Apple) de fijar el precio de venta, uno, o una tarifa de treinta por ciento para la plataforma, el otro, impide llegar a equiparar la parte del autor, a menos que se eliminara alguno de los agentes. La democratización de la cultura implica la pérdida de poder de quienes lo monopolizan, como lo demuestra el balance de los monasterios

benedictinos en la Edad Media, cuyo estancamiento coincide con la invención de la imprenta, que produjo

“la formación de las bibliotecas privadas y la extensión de las fuentes de información más allá del sermón y la universidad, y hacia una elección individual de las lecturas” (Murray, 1999: 268).

En ese tiempo,

“la tecnología de la escritura había penetrado profundamente en la estructura social y económica de la comunidad monástica. (...) Los monasterios benedictinos muestran una curva de crecimiento desde el 500 hasta el 1000 d.C., siendo claramente ascendente hacia el milenio, seguido por un envidiable crecimiento que mantiene la prosperidad desde el 1000 al 1500; sin embargo, los últimos quinientos años –la edad de la imprenta– muestran unos resultados más heterogéneos” (O’Donnell, 1998: 86).

Esa pérdida de autoridad es también una de las transiciones que actualmente viven tanto los editores como los libreros. Pero tampoco se ha logrado (ni es deseable) eliminar a los agentes de edición, distribución y venta, aunque en casos de autoedición se pueden juntar estos tres en un mismo porcentaje de distribución pero careciendo de los servicios personalizados que prestaban. En todo caso, aunque no es una evolución del lenguaje, significa un paso hacia la consolidación de un objeto en venta (libro) que ofrece contenido (literatura) y que se concibe unitario desde hace poco:

“nunca, si exceptuamos parcialmente los dos últimos siglos, las obras fueron leídas aisladamente, ni siquiera cuando la imprenta generalizó la lectura individual y silenciosa” (Moreno Hernández, 1998: 42).

Todo esto para el libro códice, o los sometidos a sus procesos, digitalizados.

“El valor distintivo de los libros electrónicos gira alrededor de la mezclabilidad y enviabilidad del texto electrónico. Los libros electrónicos no ganan a los libros de papel en cuanto a tipografía sofisticada, no están a su altura en cuanto a la calidad del papel o al olor de la cola. Pero intenta mandar un libro de papel a un amigo que vive en Brasil, gratis, en menos de un segundo. O cargar mil libros de papel en un dedal de memoria flash que llevas enganchado al llavero” (Doctorow, 2004).

Este bien intencionado traslado de contenidos de un medio a otro presta algunas ventajas, como la preservación del contenido en una máquina que se presume más

duradera que el libro; el sistema de búsqueda por palabras que ubica de inmediato un vocablo o frase contenida en la obra; o la posibilidad de copiar un fragmento o el texto digitalizado completo sin necesidad de transcribirlo, siempre que la descarga no se efectúe bajo programas fabricados con el propósito de impedir la copia.

Muy distinta es la situación de la literatura multimedia que se trata en este trabajo. Frente a esta supuesta emancipación del autor surge el inconveniente de que la producción multimedia aumenta los costes de la actividad creadora y la necesidad de financiamiento. El autor ya no es ese trabajador solitario que requiere escaso presupuesto para trabajar pues en la producción multimedia y su búsqueda polifónica e hiperfónica se involucra a otros creadores que darán forma a nuevas expresiones. Un ejemplo que ha sido bien recibido también entre el público consumidor es *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*,⁷ de Moonbot Studios, un cuento infantil animado basado en la obra de William Joyce. Este “interactive storybook” es una aplicación (app) diseñada para el iPad de Apple, cuya tienda iTunes se ha convertido en una plataforma para llegar y cobrar a un público dispuesto. Totalmente animado, narrado, ilustrado y musicalizado, cuenta la historia de Morris Lessmore que “amaba las palabras, amaba las historias y amaba los libros”. En cada página se ofrece al lector la posibilidad de activar la animación: al pasar el dedo sobre la pantalla se acerca un viento muy fuerte que hace que los libros, las casas y el protagonista vuelen, y lo lleve a un territorio terrorífico donde un libro abierto (sobre el que el lector puede escribir con su dedo, o luego colorear el paisaje). Y Morris conoce a alguien, la “dama voladora”, y descubre un lugar, un “edificio extraordinario de libros flotantes”. La interacción hace que la animación transcurra (si se hace rápido es como ver un cortometraje que, años después, realizó la misma factoría). Morris envejece cuidando y reparando los libros,

⁷ <https://itunes.apple.com/us/movie/fantastic-flying-books-mr./id439399261?ign-mpt=uo%3D4>

viajando a través de ellos y fungiendo de bibliotecario. “Los días pasan, los meses y los años” y se marcha (muere) transformándose él mismo en una historia que luego leerá una niña. Un hermoso cuento alrededor del libro (códice) magníficamente producido. La irrupción, y el éxito comercial, de Moonbot Studios, que han producido juegos para móviles como *Lollipop* y otros libros como *Numberlys Picture Book*, tomando la delantera a grandes casas editoriales, podría demostrar que

“el principio de deseo en la exploración del corpus objeto de lectura (...) reemplaza al principio de autoridad en la fijación del canon. De hecho se puede afirmar que este modus operandi subvierte en sí mismo la propia idea de canon –que idealmente es uno que se quiere sancionado por una comunidad equis: literaria, universitaria, crítica...– en la medida que se constata el ejercicio de diseminación de los cánones surgidos de una experiencia “deseante” de lectura, y la constante evolución de los mismos por parte de cada lector–crítico” (Borràs Castanyer, s.f).

A diferencia de hace algunos años, ya existen contenidos literarios que se ofrecen en el ciberespacio dentro de unas reglas de juego comerciales y una variedad (no demasiada amplia ni comparable a la analógica) para todas las edades.

El códice es un objeto tecnológico, al igual que lo digital, y ambos comparten cierta fragilidad. Uno de ellos, el papel, es fácilmente destruible.

“Baste señalar que de las 120 obras incluidas en los catálogos del prestigioso Sófocles, hoy solo existen siete en estado íntegro y cientos de fragmentos. Safo de Lesbos, la gran poetisa, dejó una obra compilada en nueve libros, pero hoy solo tenemos dos odas casi completas y meros fragmentos. Los cinco libros de Corina de Tanagra, la segunda poetisa relevante en la poesía griega, competidora de certámenes donde venció a Píndaro, hoy está reducida a un grupo de fragmentos incoherentes. De las 82 tragedias de Eurípides solo tenemos 18, un drama de sátiros y abundantes citas. Y ese horror es todavía mayor” (Báez, 2004: 46).

El otro, lo digital también se destruye de otras maneras: la rápida obsolescencia de su hardware y su software.

“Hay que aceptar ya que una nueva arqueología aparece con estas tecnologías: la que se dedica a recuperar, ya no bajo la tierra, sino bajo la obsolescencia, información valiosa

que ha quedado atrapada en soportes y aparatos fuera de uso” (Rodríguez de las Heras, 2004: 155).

La obsolescencia podría llegar también más allá de lo tecnológico, hasta el área del propio pensamiento, como advierte Rettberg que sucedió en Electronic Literature

Organization:

“El aumento de la obsolescencia de la primera versión del Electronic Literature Directory de ELO es un ejemplo del problema de tratar de clasificar la literatura electrónica en términos genéricos. La primera versión del directorio que utilizó criterios genéricos provenientes de las tradiciones de la imprenta, que describen las obras según la extensión de la ficción o la poesía, así como los aspectos técnicos de la obra. Lo que no se hizo bien fue clasificar las obras sobre la base de la terminología que los mismos creadores de la literatura electrónica utilizan para describir sus obras, o el vocabulario evolucionado de los críticos y teóricos” (Rettberg, 2010a: 88).

Otra forma de pérdida de lo digital es el desvanecimiento, que es la desaparición de la obra, antes alojada en la red. La obra no se puede encontrar ni por medio de la dirección directa, la URL, que ha perdido el enlace, ni por medio de buscadores. No hay pistas: desvanecida del servidor que la tenía alojada y de los buscadores que la referían, quizás persista su referencia en algunos glosarios o índices digitales, pero demuestra que el ciberespacio no funge como biblioteca y las obras mueren, atacadas por la falta de presupuesto o el descuido. Dejan de existir, simplemente. Y así como han tenido la oportunidad de estar en todos lados con un solo ejemplar, también desaparecen de todos lados cuando ese ejemplar se desvanece.

“Hay libros medievales manuscritos que pueden haber estado sin leer por centenares de años, pero que ofrecían sus tesoros al primer lector que los encontrase y lo intentase. Un texto informático sometido al mismo grado de descuido es inverosímil que sobreviva cinco años” (O'Donnell, 1998: 58).

Ahora bien, aquello que hace posible el desvanecimiento se puede utilizar con fines creativos, quitando connotaciones negativas al fenómeno. Como señala Luesebrink:

“Varios escritores electrónicos utilizan prácticas de texto/ código que implican la desaparición del ‘texto’ o imagen. El texto puede 1) estar ausente, 2) aparecer gracias a

la más simple de las acciones que puede hacer un lector: el clic (que puede activar desde un archivo Flash hasta un clip de sonido), pasar el ratón (que pudiera borrar texto por el cambio de color, mostrar/ ocultar las funciones, los tiempos de espera) o el link (que podría llevar al lector a otra 'lexia' o permitir el retorno), y 3) el acto de escribir en las respuestas de texto (que podría provocar más información o restringirla). Pero el texto electrónico también puede ser borrado por otras, más complejas, acciones del código, ya sean asistida o no por el lector/ navegador (...)

La interfaz en estos casos es siempre una zona para revelar u ocultar, en la transformación de respuesta entre el lector y la obra/ código. Con interfaces que pueden ser activadas por el gesto corporal, al ser usadas como un instrumento textual, abiertamente saboteado, manipulado como un juego, explorado como territorio o que incita a regenerar o recombinar, se crea un entorno de variables impredecibles (ni autor ni lector pueden predecir el resultado con antelación. En cambio, el lector a menudo puede pasar un tiempo considerable investigando una obra sin encontrar la misma manera dos veces. Implícitamente, en trabajos complicados, grandes porciones de la combinación de texto/ imagen/ medio pueden no ser descubiertos por un segmento de lectores. Nos podríamos preguntar (pero ni siquiera intentamos responder) si son elementos que no son provocados por un lector de 'oculto' o 'borrado'. En cierto sentido, se puede decir que son (al menos hasta que el lector vuelva a conectarse con el trabajo con un conjunto diferente de comportamientos).

De todos modos, hay varias instancias de piezas digitales donde el texto desaparecido contribuye sustancialmente a la comprensión de la obra. Es decir, la apariencia y la ausencia de los elementos de texto/ imagen/ medio en realidad se convierten en parte del 'metatexto' (...) Una de las interfaces que se pueden utilizar para hacer avanzar el contenido de la obra es el efecto de texto animado o cinética sencilla. Mientras que, en algunos casos, secuencias animadas pueden simplemente jugarse o responder a un clic de navegación por defecto, en otros casos hay piezas que se leen a través de operaciones que se podrían llamar de persuasión o de sondeo, un auscultar y pinchar, por lo que el usuario hace clic, mouseovers, arrastra y cae, o de otra manera explora el movimiento de ratón estándar para dirigir o manipular el texto" (Luesebrink, 2013: 8-9).

Entre estos autores se puede mencionar a Clemente Padín en una serie de poesías electrónicas, de carácter minimalista, como *Hombre caminante*. Juega con las palabras y su significado, como en "Viento", que consta de la frase: "*A las palabras se las lleva el viento*", y desaparece. Padín hace un trabajo de animación, donde las palabras son manipuladas, sujetas, dependientes del sentido. Están a sus expensas, desarticuladas o

articuladas, según la idea de la frase. Pierden su inmutabilidad. Trastoca el sentido: ya no son las palabras inmutables las que deciden el significado. Son los significados los que le dan forma a las palabras.

Otros dos síntomas que comparte tanto el libro digital como el códice son: la destrucción de los contenedores (bibliotecas) de esos contenedores (libros) y la babelografía. En el primero, el espacio físico puede ser desvasados, derribados o asolados. Entre todas las que se han registrado, la más reciente es la destrucción de la Biblioteca y el Archivo Nacional de Bagdad durante la invasión norteamericana de 2003, en la que se calcula que fueron destruidos un millón de libros y diez millones de documentos. Una historia que parece circular:

“La tradición arquitectónica helenística consagró solo siete monumentos. Uno de ellos fue el templo de Artemio en la ciudad de Efeso, conocido universalmente como templo de Diana, cuya construcción comenzó con Creso, rey de Lidia, hacia el 550 a.C. y concluyó, según Plinio, ciento veinte años después. Lo interesante de su historia es que hacia el 356 a.C., un desconocido llamado Eróstrato, dicen los cronistas, incendió el templo para pasar a las páginas de la historia y su nombre fue prohibido. Hasta aquí todo ha sido divulgado, pero en ese incendio se quemó el único manuscrito original de la obra completa del filósofo Heráclito de Éfeso, quien creyó proteger su libro depositándolo en el templo donde solía pasar el tiempo jugando con los niños” (Báez, 2004: 50-51).

¿Cuántos libros se han escrito durante la historia de la Humanidad y cuántos sobreviven?

El segundo síntoma es de signo contrario: cuántos se han publicado con contenidos similares, produciendo la babelografía, “*una disfunción por exceso*”, que afecta tanto a la dimensión analógica como a lo digital, probablemente de una manera todavía mayor:

“El papel, como soporte, no permite alterar la información sobre él impresa, impone una organización lineal de la información de manera que de nada valdría arrancar de una publicación la hoja u hojas conteniendo la información a eliminar o actualizar, porque

se rompería la estructura, el discurso, la obra (...) es la dificultad creciente, por el tiempo a emplear, de alcanzar la información nueva para el lector a medida que la producción bibliográfica es mayor. La babel moderna está en una base de datos mundiales” (Rodríguez de las Heras, 1991: 36).

Una distorsión, la babelografía, que provoca que

“el asunto crucial con la información no es la posesión sino el acceso” (Hayles, 2004: 51),

añadido a la dificultad de descubrir información tanto novedosa como fiable, pues

“la superabundancia de libros conduciría a la difusión de errores (...) Todas las copias eran parecidas y por lo tanto era imposible comparar y corregir unas copias con otras. Un error cometido en una copia aparecía en todas y no había ningún control como lo había al cotejar manuscritos individualmente preparados” (O’Donnell, 1998: 83).

Lo digital ha multiplicado el valor de la información, entendida como

“un recurso eminentemente virtual, puesto que no se agota con el uso, y puesto que su valor reside en su potencial para crear riqueza” (Ryan, 2004: 100).

En este sentido, alrededor de la literatura multimedia comienzan a erigirse directorios que solo escapan del mal del desvanecimiento si recuperan las obras y las alojan, como en el caso de las citadas antologías ELC1 y ELC2. Pero su existencia ya es benefactora en cuanto a la preservación y acceso a este tipo de literatura y, aunque todavía alejadas de la función completa de una biblioteca, logra contrarrestar la función comercial y opaca de los buscadores de internet, que jerarquizan la información según parámetros no transparentes de clasificación.

“Ninguno de nosotros puede soñar con leer ni una mínima fracción del total de páginas de la web, pero analizando las estructuras de enlaces que unen todas esas páginas, Google es capaz de extraer conclusiones automatizadas sobre la relevancia relativa de distintas páginas frente a distintos argumentos de búsqueda. Ninguno de nosotros se tragará jamás el corpus completo, pero Google puede digerirlo para nosotros” (Doctorow, 2004).

El tiempo para alcanzar la información se acorta magníficamente, pero no consta cuál es la calidad de los contenidos, por lo que el reto del ciberespacio como contenedor de contenedores todavía debe perfeccionar su sistema de catalogación organizada,

compromiso de conservación, sistema de apoyo en las búsquedas, filtros a partir del conocimiento, pues

“de forma muy acelerada, se ha pasado de la carencia a la sobreabundancia –en la población privilegiada del planeta (...) La tecnología proporciona una asombrosa capacidad de ver, pero no de volver a ver, de hacer memoria de lo que se ve; de ahí esta percepción caleidoscópica del mundo (...) La tecnología de información digital – fijémonos en su manifestación más llamativa: la red– ha creado una inmensa cuenca en donde verter sin freno información. Difícilmente se habría podido imaginar hace años un contenedor tan fenomenal de información indiscriminada, tanto en sus contenidos como en sus códigos (...) La sociedad sobreinformada tiene un reto: (...) confinar la información” (Rodríguez de las Heras, 2004: 149-150)

y discriminarla con patrones transparentes para el usuario, que a su vez tendrá que clasificarla según las intenciones (comerciales, políticas, morales) del buscador. Como resumen, a partir de su experiencia con su obra *Palavrador*, Luiz dos Santos extrapola seis características de la literatura digital: “*la extrema importancia de los elementos visuales*”, “*su visualización heterogénea*”, “*la heterogeneidad general de todo lo que se encuentra en el ambiente de lectura*”, “*la lectura inmersiva que prácticamente se le impone al lector*”, “*la participación activa que se le exige al lector*” y “*las constantes transformaciones sufridas por la obra*” (Luiz dos Santos, 2013: 130-131).

2.4. Creadores y lectores

El creador de literatura escrita para el espacio digital ha emprendido la tarea de colonizar un territorio vacío. Construye una ciudad en el desierto. Este explorador lleva consigo herramientas culturales que provienen de la literatura tradicional y se aventura a traspasar una frontera invisible. Penetra en un medio del que solo conoce que es distinto a su tierra natal. De allí que su labor haya consistido, primero, en emprender el viaje. Con cada paso se distancia del código y las condiciones que esta tecnología ha impuesto al texto. Cuando ya se encuentra muy lejos de la ciudad que abandonó, cuando cree haber llegado al centro de la nada porque no encuentra cimientos de civilizaciones anteriores, el colono considera que puede comenzar a erigir su propio asentamiento. Como es lógico, comienza por un refugio, una casa. Al primer intento, el conquistador confirma que los materiales de construcción, aunque a simple vista parecen los mismos que conoce, no pueden ser utilizados como se usaban en la ciudad que abandonó, la de la literatura tradicional. Su casa no puede ser ensamblada. El techo flota. El suelo sufre continuas embestidas. Las paredes se deshacen. Sus esfuerzos no consiguen erigir una estructura. Debe permanecer a la intemperie hasta conocer cómo disponer de cuanto le rodea. O regresar, vencido, a su terruño. El escritor que incursiona en el espacio digital fracasa cuando intenta reproducir la página de papel en la pantalla, debido a que

“En este lado de la frontera digital el espacio es difuso, en muchos sentidos. Por un lado, es un espacio visual que la pantalla ha conquistado en la virtualidad absoluta pero, por otro, es también una frontera difusa. Lo digital es lo hipermedia, y esta concepción hipermediática tiene una gradación llena de matices que debemos tener en consideración (...) El paradigma pantalla, en pleno proceso de maduración, representa la eclosión de la pantalla como objeto de lectura y escritura concebido como un sistema alterable en el que la plantilla, el molde prefijado, no tiene que existir” (De la Flor y Escandell Montiel, 2014: 239).

El medio no destruye la tradicional materia prima del escritor, pero los caracteres danzan como cuerpos ingrátidos y agruparlos tal como se acostumbra en el folio les resta eficacia. Y si el lenguaje pierde eficacia, el escritor se perfila como un actor inútil. El creador ha emigrado para contribuir a la evolución de la literatura, para entender cómo disponer de esos recursos antiguos en el medio virtual, para crear nuevas retóricas.

Al indagar, el escritor del espacio digital construye el idioma en la red. Altera las relaciones semióticas, la sintaxis, la semántica. Erige un arte textual donde cambia la relación de las palabras entre sí y, en el caso del texto, también entre las palabras y los signos que las escoltan. No se trata de simplificar el idioma, al contrario. El medio permite multiplicar los recursos, usar aquellos que antes estuvieron vedados para los escritores. Así como cuando desapareció la necesidad descriptiva de la narrativa surgió la modernidad; al desaparecer la necesidad descriptiva, auditiva, rítmica, traslativa tanto de la narrativa como de la poesía, surge lo multimedia. El ritmo impreso no por espacios blancos y saltos de párrafos, sino por la aparición y desaparición de la palabra escrita y por el compás de la música; la escritura de diálogos suprimida por la oralidad; los pensamientos convertidos en lírica y canto; la descripción transformada en visión y sugerencia; la acción vista en vídeo o animación. Múltiples lenguajes y códigos combinados, dosificados, equilibrados. Polifonía creativa.

La palabra escrita no se suprime, se combina, dosifica, equilibra también dentro de la obra. Establece nuevas relaciones y roles. Tanto con el lector como con su propia naturaleza. Las letras danzan, más que flotan. Actúan, participan. La palabra refuerza su significado pero también puede renunciar a su connotación semántica. Con recursos de diseño y de movimiento, letras y palabras adquieren cualidades novedosas, son capaces de transformarse y adquirir las posibilidades expresivas del icono. Esto es posible

porque la palabra ya no representa el sonido. Se convierte en objeto o en acción.

Experimentar con lo multimedia para forjar un lenguaje común que combine lo ideográfico, lo textual, lo verbal, lo artístico, lo iconográfico, sin anquilosamiento.

La lengua como patria. De qué tamaño es nuestro territorio como nación, si la superficie que ocupamos no se gana a otras lenguas, sino al vacío. Y la colonización consiste en crear espacio para la presencia de nuestra cultura en territorio digital. El lenguaje se construye, se cimienta, pasa de jerga a idioma cuando la literatura la esculpe con el cincel de la poética. El tamaño de la patria de un idioma no posee una extensión demasiado grande. Pero si la patria es la literatura, los ciudadanos de otras lenguas se encuentran también dentro de fronteras poco expandidas. Los idiomas literarios en red aún se balbucean; son lenguas de pastores y nómadas comerciantes, limitadas a la actividad mercantil y laboral. Los escritores labran la palabra y las frases para transmitir el sentimiento, lo sublime, el espíritu. Buscan la retórica apropiada. En ningún idioma se ha producido aún el hallazgo del lenguaje multimedia literario.

Las escrituras electrónicas tienen sentido artístico siempre que aprovechen la potencialidad de lo multimedia. Con el asentamiento de la pantalla como máquina de confinamiento de texto y arte, la creación literaria evoluciona bajo una influencia que rompe la tradición impuesta por el libro código e, incluso, por la tradición oral, de manera brusca y rápida: se genera una nueva sintaxis, que posee reglas que exigen el riesgo de la exploración en terrenos literarios inciertos. El libro código permanecerá como contenedor perfecto para la escritura labrada para ese formato. Pero esta escritura pierde su eficacia en la pantalla, que la obliga a evolucionar hacia una forma desarraigada de la tradición tanto oral como escrita, hacia una nueva retórica que todavía se ensaya, y que exige nuevos procesos de creación. Las obras de narrativa multimedia mantienen una búsqueda intensiva del nuevo lenguaje, que le exige alto

grado de innovación estilística, riesgo artístico y complejidad de programación. La creación literaria para plataforma virtual tiene una amplia diversidad. Como se ha visto, resulta maniqueo intentar agruparlas en movimientos o manifiestos concretos, aunque coinciden en parámetros básicos, establecidos por la naturaleza del medio en que se publican. La literatura escrita para la red podría admitir una clasificación por géneros, aunque lo multimedia incentiva la fusión tanto de géneros literarios como de artes, porque no solo es literatura lo que se aprecia (visible e invisible) en un libro multimedia.

El nuevo modelo fomenta una nueva diferenciación entre el creador y el espectador, a pesar de aunar también la dilución de esos roles:

“Escribir en pantalla supone un desdoblamiento de la información que controla el escritor en una doble capa. Por un lado, nos encontramos con el nivel de los códigos que introduce el escritor para que su texto aparezca conformando de una manera determinada a los ojos del lector, que, por otro lado, recibe el texto en otro nivel, el de la interfaz, el de la capa superficial del texto, su disposición en pantalla. Ambos niveles, el de la programación y el de la interfaz, pueden o no estar disponibles para el lector, pero lo que supone un cambio sustancial es que, en un primer plano, el escritor y el lector no comparten el mismo lienzo. La escritura digital supone un alto considerable en ese respecto, en relación con anteriores tecnologías de la escritura” (Goicochea de Jorge: 2013, 43-44).

2.4.1. Obras hispanas pioneras en una ciudad de letras danzantes

A continuación se expone un compendio histórico de obras de literatura multimedia, los que pueden ser llamados “incunables digitales”. Desde sus inicios, en este territorio se ha escrito, avanzado y evolucionado en idioma español, aunque sus obras se encuentren con una catalogación insuficiente. Por esta razón, en esta primera aproximación se trabaja con obras escritas en castellano. Se distingue entre el libro electrónico, que consiste en la digitalización de la literatura tradicional, pensada y realizada para publicar en formato de papel, y el libro multimedia, que adquiere diversas cualidades de las que ya se han expuesto. La creación de literatura para lo digital exige buscar un lenguaje aún no determinado. Se vive la época de incunables digitales, tan heterogéneos que no admiten clasificaciones ni agrupaciones.

Entre los incunables digitales se halla narrativa, poesía, ensayo y obras híbridas que eliminan las fronteras entre los géneros. Existen obras que permiten la interacción del lector y otras que le asignan la única tarea de espectral. Algunos solo contienen texto y otros suman diversas artes. Hay libros escritos con varios lenguajes artísticos que además permiten la interacción del lector y que, por convención académica, se les denomina multimedia. Las posibilidades del libro multimedia son vastas y pueden excluirse o combinarse entre ellas. Para este recuento de incunables en español se ha realizado una clasificación que las ordena por ritmo (narrativa, poesía, híbrido), interfaz (interactivo, multimedia, textual, multimedia), estructura (lineal, rizoma), procedencia (obra primigenia, adaptación, re-creación), tipo de escritura (visual, lúdica, oral), tipo de autoría (individual, colectiva cerrada o coautoría, colectiva abierta plena o ergódica), escritura humana y no humana, y en una categoría que depende de quién provoca que

una lectura sea totalmente distinta a otra lectura: el lector, cuando elegir una opción no elimina la lectura de otros textos y otras tramas (varias lecturas) o el escritor, cuando elegir una opción descarta textos de otras tramas (varias escrituras). Se menciona una obra por categoría, lo que no significa que no existan más con estas cualidades, ni que la obra mencionada no pueda incluirse en otros apartados. Muchas de ellas se han desvanecido de la red, lo que, además, sirve para mostrar el alcance de esta enfermedad de lo digital.

-Narrativa

La prosa se acomoda al espacio desde los géneros conocidos, como la novela, el relato, la novela de relatos. En el espacio digital, la cantidad de caracteres, que ha determinado por longitud a qué género pertenece un texto, se convierte en una medida obsoleta. Una novela se caracteriza por cruzar varias tramas y porque cada una de estas tramas está protagonizada por un personaje diferente. Esto la distingue del cuento, y no solo la extensión. Una obra que ejemplifica las características narrativas de la literatura en red es *Dolor y viceversa*, del mexicano Blas Valdez, bautizado como “libro hipertexto / multimedia”, actualmente desvanecido. A través de doce relatos independientes pero interconectados, que pueden ser leídos en el orden que se prefiera según la estructura de rizoma de Delleuze, se cuenta una historia de amor que se desarrolla en el ambiente violento y opresivo de México. A pesar de la aparente desconexión, los hipervínculos están programados para llevar a quien lea hasta el final que el autor pretende. No es una obra abierta ni con múltiples conclusiones. Se trata de un largo y segmentado relato controlado por el autor, para potenciar las sensaciones que quiere crear en el lector. Como sello de presentación, cada texto posee una animación que se activa durante la lectura y que tampoco cuenta, en sí misma, una historia. Es un

artificio sutil que no pretende sustituir al texto. Aquí, lo interactivo consiste en la posibilidad que tiene el lector de romper la continuidad espacial y en algunos casos incluso de variar la voz narrativa, al hacer clic en palabras claves que conducen a tramas secundarias de escasa longitud y que reconducen a la principal. La totalidad de la obra descansa en la prosa cuidada del autor, y conforma una novela de relatos.

-Poesía

La poesía ha sido la gran regeneradora del lenguaje y ha servido para abrir varias sendas. Los recursos de la red han permitido que la escritura sea dotada de movimiento, un eslabón que la poesía ha aprovechado desde el principio, con el uso de los silencios y la supresión de los signos. Ahora puede imprimir nuevas cadencias y sumar planos poéticos a un verso con la aparición y desaparición de las palabras en pantalla. Como muestra, la poesía *Universales*, de Diego Bonilla, ya desvanecida, en la que existen tres planos textuales, dos voces. En la primera, a la que se le otorga mayor relieve dentro del diseño, gracias a las letras más grandes y gruesas, proyecta (está programada en flash) palabras aisladas, desordenadas, secuenciadas por ordenador, con algoritmos. El lector debe dotarlas de sentido, o quizás sentir las. Luego de una pausa, se activa el segundo plano, en la parte inferior de la pantalla. En este segundo nivel, las palabras proyectadas antes adquieren orden y sentido lineal. Como si esto fuera toda la instrucción necesaria y última, comienza a proyectarse palabras en ambas superficies y se suma una tercera, más lenta, casi inmóvil, en la parte superior. Retoma su ritmo de lectura rápida, automática, en los tres planos, hasta que las secuencias se alternan, otra vez, en busca de sentido, con orden lineal.

-Híbrido

Ya la novela tradicional permitía abolir los géneros, siempre que no escaparan de su marco aglutinador, característica fundamental del género, una frontera cada vez más liberal. Las superficies conectadas que conforman la obra sirven como sustituto del marco de la novela, cuya trama principal fungía como delimitador. Los creadores de literatura para el ciberespacio han seguido la senda de los novelistas y han logrado abolir cualquier patrón que pretenda regir la obra. En *Los estilistas de la sociedad tecnológica*, de Antonio Rodríguez de las Heras, el nombre/ vocablo “Moriana”, tomada de la obra *Las ciudades invisibles* de Italo Calvino, perdura como símbolo de un reducto carcomido por la tecnología, con sus bondades y perversidades. Nos muestra un futuro posible, inhumano y cómodo; más cerebral que táctil. A través de un juego en apariencia minimalista, el autor logra que el usuario escuche una voz, más que lea un texto. Las primeras palabras que colonizan esa interficie vacía, su disposición sobre el espacio y la cadencia lenta que eligen para mostrarse permiten calificar el texto dentro del género poético. Pero las secuencias avanzan, y la pantalla se puebla de frases que adquieren un sentido más narrativo. Hay una historia, la del protagonista que se interna en Moriana. A medida que explora y entiende, salta de la poesía a la prosa, sin que el lector lo note siquiera. Y, avanzada la lectura, la ficción de Moriana deja paso al ensayo. Digresión y análisis de la historia y lo actual. El cambio de diseño permite la ruptura de la voz narrativa. Como abrir otro libro; están íntimamente vinculados pero escritos desde dos puntos de vista distintos.

Como efecto de la técnica literaria y de programación empleada por el autor, destaca el ritmo que se imprime a la lectura: elegido, calculado, ha permitido prescindir de los signos de puntuación. Otros autores ya clásicos también han experimentado en libro código con la supresión de signos. Son conocidas las experiencias de James Joyce, en el capítulo 18 de la novela *Ulises*, donde se representa el monólogo interior de Molly

Bloom, solo roto en ocho oportunidades; o la de Samuel Beckett en *Cómo es*, que está fragmentado en pequeños párrafos sin puntuación. Pero estos autores se apoyan en la sabiduría del lector culto, que debe colocar los signos a sus frases largas, que haría las pausas correspondientes al cabo de cierto tiempo de lectura; lapso para descubrir alguna clase de método para descifrar el principio y fin de las oraciones concatenadas. En el caso de *Los estilistas de la sociedad tecnológica*, el lector no tiene la tarea de puntuar, sino tan solo aguardar a que la pantalla le descubra las frases. El ritmo es distinto para algunas palabras que permanecen más que otras. El desvanecimiento o presencia de una palabra puede cambiar totalmente el sentido de la frase, como si se hubiese leído un párrafo totalmente distinto, o permitir la consecución de la idea inicial. Pronto el lector detecta que en esta obra todo el texto gira alrededor de la palabra Moriana, que adquiere sentido iconográfico en este baile individual que protagoniza en medio de una gigantesca nada, el oscuro espacio en que debe desenvolverse. Es decir, la palabra, que es símbolo (representa algo gracias a la convención) se convierte en icono (es semejante a lo que representa) por una decisión del autor que busca causar un efecto gráfico en la mente del lector. No se lee la palabra “árbol”, se ve un árbol. En una relectura de esta obra, no se lee “Mariana”, se visiona una ciudad fantasma. La palabra, en este caso escrita en caracteres blancos sobre fondo negro, se convierte en atracción principal. Funciona como señuelo para acercar al lector hasta un texto que se esconde, agazapado, en algún lugar de la interficie de la pantalla. En algunos casos, lo que resulta efectivo es el valor de la imagen que produce la palabra en la mente del lector. Se trata de “superar el material”, en palabras de Bajtín:

“Un poeta no crea en el mundo de la lengua, sino que tan solo utiliza la lengua. La tarea del artista determinada por la tarea artística principal, con respecto al material, puede ser expresada como “superación del material”. (Bajtín, 1992: 168).

Avanzada la lectura de *Los estilitas de la sociedad tecnológica* se presentan hipervínculos encarnados en palabras señaladas con asteriscos. Llegado un punto en que finaliza una idea, se presentan varias opciones: “*dejar*” la lectura; “*volver al punto en que está anclada*”; “*alcanzar otras regiones del libro*”, que descubre una serie de reflexiones sobre la sociedad tecnológica (lo que inicia el segundo libro de esta obra); “*consultar*” otros datos, “*glosar*” el texto y “*comunicar*”, región donde se cede la palabra al lector, que no tiene potestad para modificar el contenido pero sí de hacer llegar sus puntos de vista al autor y a otros lectores.

“La creación de un libro, a excepción de libros-foro, se sustentará sobre la creatividad y esfuerzo de un autor. Lo que sucederá, sin embargo, es que el libro se podrá convertir en el núcleo de encuentros y debates de los lectores, y, entonces, la lectura pasará del texto del autor al cruce de ideas y comentarios de sus lectores, todo ello integrado en lo que sería un libro digital (...) Hay un campo muy amplio de experimentación, pero creo que la escritura nos da capacidad de diferenciación, de individualizarnos de entornos anónimos, y esto significa una razón de peso para que siga habiendo autor” (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 17-18).

En el foro se permite intercambiar impresiones diversas: desde temores ante el mundo tecnológico que se avecina, y que es uno de los puntos tratados en este libro, hasta comparaciones con los rituales chamánicos mexicanos. Se plasman preocupaciones y entusiasmos, se confrontan puntos de vista que debaten sobre la sobreinformación o sobre la reconciliación entre tecnología y saber humanístico o sobre las sensaciones al descubrir un nuevo tipo de lectura. La comunidad que se crea en torno al libro digital discute. Llega a coincidencias y a discusiones, en ocasiones agrias. Los participantes se convierten, quieran o no, en personajes de un guión teatral que discuten sobre un libro y su contenido. Escriben sus nombres o sus seudónimos, o inventan una identificación, o se desglosan en dos y más personas. En esta obra híbrida coexisten dos libros: el que demuestra en sí mismo una manera de utilizar la plataforma tecnológica para difundir la literatura, entendida como la metáfora de Moriana; y el ensayo teórico que se presenta

en una segunda parte del libro, donde se medita cómo incide el cambio tecnológico en la humanidad. Ficción poética y ensayo.

-Interactivo

El autor pide la interacción del lector, su coprotagonismo. Una actitud vital, que se traduce en el movimiento del propio cuerpo, además de la interpretación de lo leído. La cualidad interactiva que permite la pantalla genera, por sí misma, un elemento de tensión, al obligar al lector a decidir. En *Poemas binarios*, Enrique Beó presenta un tapiz de unos y ceros para ser “convertidos” por el lector, cuya interacción los “traduce” al español. Son diez poemarios, que fueron publicados secuencialmente entre 2010 y 2013, y la aparición de los versos es aparentemente aleatoria. El autor explica que la obra

“está basada en el código binario, un sistema numérico de dos dígitos, o bit: el 0 y el 1, único lenguaje que entiende el microprocesador y los dispositivos que integran el ordenador. A través del código binario se comunica un mensaje poético al ordenador, el mismo que descifra mediante una conversión y lo traduce al español. Es así que el sistema numérico se convierte en un elemento estético poético y que emplea al ordenador como un intermediario para el lector” (Beó, 2010).

-Multimedia

Contar con varios lenguajes es lo que define el rasgo multimedia de la literatura interactiva. En *Word Toys* de Belén Gache la animación construye metáforas, relacionadas con el texto y lo multimedia, como, por ejemplo, la palabra apresada una vez escrita; las bitácoras de los aviones; la forma de las mariposas que se parecen a los libros con las alas como dos tapas que se abren y cierran. La obra está conformada por 14 textos independientes que se combinan con otros lenguajes, como el dibujo, el grabado, la fotografía y la oralidad. Las animaciones, no demasiado elaboradas, siempre

están relacionadas con el texto inicial, llamado “prólogo”. Cada prólogo es un breve texto. *Word Toys* ha sido programada en Flash. Muchas veces, las prestaciones del programa limitan o expanden la creatividad, por la facilidad de animar o la imposibilidad técnica de desarrollar ideas. Es una obra narrativa que aprovecha las posibilidades del programa en el que se realiza. Se inicia con una portada con una animación sencilla, que impide detenerse e invita a entrar a la obra, abrir el libro. No hay otra opción. Al traspasar este umbral, la interfaz se transforma, o intenta parecer, un libro tradicional. Aparece el enunciado “abrir el libro”, que enlaza con una interfaz que simula varias páginas que pasan a velocidad, con la intención de incitar a la participación del lector. Al hacer clic al azar, abre un capítulo. También se puede elegir desde el “índice”. Cada capítulo llama una nueva “ventana” del navegador. No integra la obra, sino que acumula entradas, tanto para los capítulos como para las páginas. Como un libro sin coser, que, por una parte, potencia la sensación de la obra secuencial, y, por otra, impide contemplar la unidad de la obra, pues al final de una pantalla no hay posibilidad de conexión directa con la anterior. Muchas veces la acción multimedia se activa con la actividad del lector, aunque no le otorga verdadero poder. Por ejemplo, en “Escribe tu propio Quijote”, sea lo que sea que se teclee, siempre se transcribirá el texto de Cervantes.

-Textual

Existen obras que solo utilizan la palabra escrita para transmitir su contenido, aun cuando puedan combinar elementos de otras artes. Después de una “introducción” de música e imágenes, que el lector puede obviar al accionar el botón “saltar”, comienza el libro digital *Don Juan en la frontera del espíritu*, de Juan José Díez. Una vez superados todos los pasos previos del inicio, se presenta esta obra donde el texto es

protagonista, a pesar de los múltiples enlaces a imágenes y música que son, sin excepción, accesorios. Encontramos un libro clásico, huérfano del papel y el código, de 37 capítulos y un diseño de grandes letras que suman 500 páginas de 800 caracteres (lo usual en la cultura impresa es que un folio contenga 2.500 caracteres). Una lectura agradable gracias a la interfaz sencilla, que da aire a tanto texto en pantalla; y a la temática: un libro histórico e iniciático, donde el protagonista viaja de España a Estados Unidos, a cumplir con la misión encargada por un suicida. Es un libro escrito para el papel y la intención del autor es que la pantalla parezca eso, papel. No por casualidad, en el comienzo, aparece la toma en contrapicado de una biblioteca. La visión oscurece todo alrededor de un libro que aparenta ser antiguo y que tiene el título y nombre del autor de este libro. El autor demuestra su apego al código al hablar de páginas, en las instrucciones, y al explicar que la obra tiene una “*extensión parecida a una novela media en papel*”.

-Estructura lineal

Leer desde el principio hasta el fin, sin alterar el orden impuesto por el autor ha sido lo que el hipertexto intentó abolir desde el principio y lo que autores como Juan B. Gutiérrez y Carlos Herrera quieren retomar en *El primer vuelo de los hermanos Wright*, una novela que combina la linealidad con la interactividad, gracias a la inclusión de un sistema de “vínculos adaptativos”; recomendaciones por dónde seguir la lectura, según el grado de correspondencia entre uno y otro, un baremo que los autores llaman “grado de continuidad narrativa”. Medido en porcentajes, el más cercano a cien representa la lectura más lineal. En muchos casos, existe una única opción, que se traduce en imposición del autor, pero en otros capítulos, como en “Las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz” se puede elegir entre diez alternativas y cada una lleva a un texto

que concluye. Gutiérrez experimenta para demostrar que la fragmentación y la no-linealidad son imposiciones heredadas de los primeros hipertextos, un paradigma no fundamental de la escritura multimedia. *El primer vuelo de los hermanos Wright* contiene 113 capítulos, ordenados también en un “índice” que sí permite la lectura al azar, aunque en este caso es poco recomendable, dada la naturaleza del texto. El itinerario del lector se registra en un reporte que llega a manos del autor. En el “índice” también aparecen los capítulos visitados. Sin embargo, las visitas no necesariamente se traducen en “lectura” y su relación (visita-lectura) es difícil de comprobar.

-Estructura de rizoma

Como la escritura multimedia permite que el lector elija su recorrido visual, el autor que quiere explotar esta posibilidad potencia un libro ramificado. En *What:you:get*, Roberto Aguirrezabala Martínez compone una estructura de rizoma que puede seguirse desde dos perspectivas, la de dos individuos que se identifican en un chat bajo un pseudónimo: “berg_man” y “blow”. El lector debe interactuar con cada uno para componer esta historia que se expone a modo de puzzle. Como todo puzzle necesita de todas las piezas para completarse. La interficie primera divide la pantalla en dos, blanco y negro. En cada mitad, la fotografía de lo que se ve desde la perspectiva del que utiliza el ordenador, en cuya pantalla está la bandeja de entrada de correos. De cada correo parten hipervínculos hacia historias que están referidas en el cuerpo de cada carta. Puede ser entre los dos personajes principales, o hacia subtramas (Berg_man y blur-air, por ejemplo; o Blow y Orlando). También puede unir la trama de ambos. En “Una tarde en la ciudad” deciden conocerse personalmente. Finalmente el encuentro no se produce: Blow escribe:

“hola berg_man

Esta tarde he estado esperándote pero no has aparecido. De todas formas ya me imaginaba que no vendrías. En el chat es fácil hablar y se dicen demasiadas cosas. En fin, que seguimos sin conocernos y a este paso... no sé. Te envío un beso en este día lleno de dudas. Blow”.

De otros correos nacen enlaces para narrar la historia de Berg_man, incluso aparece en fotos. El lector, entonces, tiene la oportunidad de elegir las actitudes de Blow: si decide demorarse a propósito para llegar un poco tarde, o llegar puntual; le espera sentada en la mesa o se marcha sin darle margen para llegar tarde; se marcha al cine; se excita con la película. Opciones que luego volverán a aparecer en otras circunstancias. Si el lector ya ha optado por una, elegirá, previsiblemente, la otra.

-Primigenio

Es casi un tópico decir que toda obra literaria se ha producido gracias a la literatura que ha existido antes. Su reiteración no la hace menos cierta: la originalidad plena no existe y las influencias, reconocidas o no, de un autor se hacen patentes ante el conocedor de libros anteriores cuya sombra planea sobre la obra. Aquí se considera obra primigenia aquella que no utiliza la intertextualidad (ni el plagio) como materia prima y que, a su vez, inspira obras secundarias, que reutilizan su materia prima. En *El libro flotante de Caytran Dölphin*, Leonardo Valencia aborda la historia de tres amigos, que viven en un Guayaquil que queda bajo las aguas elevadas por el calentamiento global, y que obliga a sus habitantes a trasladarse a las montañas aledañas, donde hacen piras con los materiales que encuentran a mano, incluido papel de guías telefónicas o de libros. De los tres, dos son hermanos. El mayor, Caytran, se perfila como escritor pero lo abandona todo y desaparece. El menor, Ignatius, sí se consagra como poeta, pero deja el oficio. Para instigarlo a proseguir, el tercer vértice de la amistad, Iván, asume el seudónimo del hermano mayor y publica un libro. Todos los ejemplares menos uno (que le delatará) se los envía al hermano menor. Utiliza la digresión tal como la enseñó

Laurence Sterne: el narrador nos dice que contará una historia (en este caso, la del libro que intenta destruir hundiéndolo en un lago italiano) y cuenta otra (la de la amistad en Ecuador), con una linealidad inexistente repleta de saltos temporales y de intercaladas historias de personajes, decenas de personajes muy bien definidos, que simbolizan el amor, como las hermanas Omayya y Zuly, o la corrupción que impide que la refundación de un mundo nuevo sea distinto al desaparecido. En un pasaje, el narrador comenta que un libro flotante es como un salvavidas. Y sí, tiene razón, es el salvavidas de los recuerdos. Todo lo que se cuenta en este libro ha sido rescatado de la memoria gracias a las palabras que escribió Iván y que pretende destruir. Luego, presenta un salto al espacio digital, un juego que se presenta, y hace que el libro perviva, más allá del código. En una versión digital realizada por Eugenio Tisselli, Valencia pretende que el lector intervenga, a partir de un planteamiento: por qué el autor del libro, que ha destruido todos los ejemplares menos dos (uno en su poder y otro en poder de su hermana V.) quiere dar una interpretación única, lo que sucede cuando se destruyen los libros primigenios. Así que cede la palabra al “lectonautas”, como les llama, y propone la distorsión de las frases por medio de un programa de frases aleatorias, programado por Eugenio Tisselli.

-Adaptación

Las lecturas de un usuario con conocimientos de informática se puede convertir en un objeto digital nuevo, una versión del original. Álvaro Ardévol es un lector del futuro, que genera creaciones secundarias, a partir de textos que le han cautivado, que le han inspirado una complementación para moverse cómodas en el ciberespacio. Transforma textos ajenos escritos y publicados en papel, en obras multimedias y así Ardévol se convierte en autor de obra original. El caso de *Chocolate negro* de Mercedes

Abad simula las páginas de un libro donde transcurre un texto: “Pongamos que la señora Alondra...”, disperso entre ilustraciones y juegos artísticos con la palabra. En esta lectura dinámica, espaciada, lenta, donde se escucha la voz de Ardévol y cierto eco de Abad, que ha perdido su rol de autora en el sentido de imprimir con signos ortográficos y sintaxis, en la cadencia de la lectura, programada en html o flash (exceptuando los vídeos). Esa decisión autorial es asumida por el lector, en un rol de reciclador o de Dj. Este trabajo lo hace también con los trabajos expuestos en “Poesías animadas”, donde se encuentra el poema *Bab*, de José de Esponcedra; *Corriente*, de Federico García Lorca; y *Un es cansado* y *Es*, de Francisco de Quevedo.

-Re-creación

La tendencia última, la del lector que poblará la ciudad de letras danzantes en el futuro, consiste en la apropiación de la literatura ajena para re-escribirla y divulgarla con una nueva forma y autoría, al estilo de los Dj actuales, que utilizan sin límites las ejecuciones de los músicos para componer sus propias piezas. El nuevo lector confrontará varios retos, no solo educativos (dominar el lenguaje informático) ni creativos (remezclar obras), sino creativos; sentirá la necesidad de intervenir. Más que una adaptación la intervención no respeta al autor de la obra primigenia. El autor, entonces, se enfrenta a la entrega de su propia creación, aunque sea derivada de otra, para que, a su vez, mute a otros discursos. Transformaciones sobre las que no tendrá control, pues la voz autoritaria desaparecerá con la fijeza del formato. Marina Zerbarini que adapta y altera dos cuentos de James Joyce, *Everline* y *Triste caso*, en *Eveline, fragmentos de una respuesta*. Los dos textos de Joyce se combinan con otro de Zerbarini, *Eve*, por medio de una “combinación interactiva y aleatoria” que utiliza también con imágenes, vídeos, sonidos y animaciones. La autora programa el sistema

para que las combinaciones posibles no se repitan y estructura la obra en diez partes, que aparecen aleatoriamente, sin que el lector pueda elegir. El papel activo del lector produce obras re-escritas en su totalidad. No son adaptaciones a la pantalla. Se trata de nuevas obras literarias. Cuando el formato contenedor es tan maleable como el digital, las obras primigenias ya no son, necesariamente, soporte de la adaptación. No se escribe sobre ellas; se les utiliza como materias primas transformables. Zerbarini utiliza de base el vídeo y la fotografía; y el azar como propuesta de estructura para el lector.

-Escritura visual

La evolución digital de la poesía visual creada para el papel, deriva en la animación de las letras y palabras según su cualidad iconográfica e ideográfica. La maleabilidad de la letra, como si fuera un metal candente listo para convertirse en espada, cuya silueta y eficacia la determinará el artesano, permite alterar su tipografía, sus formas. Las posibilidades del diseño otorga a la letra y la palabra características según su forma y figura (y genio), relacionada o no con el significado en el que está inmersa la palabra por su contexto. Ana María Uribe trabaja con lo que denomina *Anipoema* (en: <<http://www.vispo.com/uribe/>>); una serie de animaciones que utiliza a las palabras o letras para representar formas de seres y objetos. La primera incursión de 1998 puede verse en *Sirenas en cardúmen* y en *Centauros en manada*. En la primera juega con la tipografía de la letra “t” para que parezca, con imaginación y sobre todo movimiento, la silueta de una sirena. Y en la segunda hace lo mismo con la letra “h”, dándole un ritmo de animal que galopa. Lo antropomórfico también se incluye. Uribe utiliza las formas de las letras para darles características humanas en actividades cotidianas, como hacer ejercicio, por ejemplo, transformando la “P” en “R”. O, más

complejo, en Circo, donde las palabras asumen diferentes roles dentro del circo: payasos, malabaristas, equilibristas, animales, zancos.

-Escritura lúdica

El autor de la escritura para la red tiene el trabajo de seducir al lector, convencerlo de que interactúe. Su rol es otorgarle una trama atractiva y una interfaz limpia que no le pierda en inútiles controles de pantalla. Pero también, y mientras los ordenadores sean esas máquinas que están sobre las mesas o sobre las piernas, compensar su escaso margen ergonómico que resta comodidad y puede ocasionar problemas de inmersión. Se logra gracias a la interacción lúdica. En *Golpe de gracia*, de Jaime Alejandro Rodríguez, un hombre yace en la cama de un hospital. El lector tiene tres elecciones primarias, tres puertas: “Cadáver exquisito”, “Línea mortal” y “Muerte digital”. El plano literario se encuentra en el primer nivel, donde existe polifonía, pues se escucha la voz de diversos personajes que se acercan al lecho del moribundo, y se lee el planteamiento de la obra, con una descripción de los personajes bien mostrada y el objetivo a alcanzar por el usuario. Este objetivo no se perderá de vista en toda la obra, aun cuando la narrativa sí desaparezca para beneficiar lo lúdico en los dos siguientes estadios. En la segunda parte se inicia un videojuego. Transcurre entre Colombia, México y España, con un indefinido universo místico de ultratumba. El objetivo del juego consiste en obtener información, con obstáculos que obligan a recomenzar una y otra vez, y a contrarreloj. Existe un indicador de “energía” que disminuye cuando se destruye enemigos. “Mejor esquívalos”, se recomienda como editorial a la violencia que sucumbe Colombia. Con las flechas del teclado se mueve el personaje, que puede consultar una brújula. Con la barra espaciadora se eliminan algunos obstáculos (objetos) y se puede “pedir ayuda”. Superado o evitado el videojuego, se presenta otra interacción

lúdica: el lector-jugador deja de ser “Amaury”, el cura pecador, protagonista y focalizador de las “puertas” anteriores, y se convierte en periodista, para indagar quién asesinó al religioso. En este nivel, una tercera persona cuenta lo que ha hecho el periodista Arango, amigo de Amaury. Se dan las instrucciones del juego: cuatro fuentes de información. El periodista debe encontrar sospechosos para delatar. Esta tercera prueba, compuesta por varias otras (por ejemplo, buscar en la oficina de Amaury o viajar hasta los lugares donde viven los sospechosos), está inspiradas en el lenguaje de los videojuegos.

-Autoría colectiva cerrada (coautoría)

Además de la autoría individual, existe el trabajo en equipo, la autoría múltiple e incluso la dilución del autor, pues en la obra multimedia el creador se enfrenta a diversas decisiones más allá de la creación literaria. Elegir cómo producirla, dirigirla, publicarla requiere conocer otros lenguajes, además del literario, o rodearse de co-autores expertos en otro lenguaje. La obra multimedia, por lo general, se realiza con la participación de muchos creadores, cada uno experto en un lenguaje artístico distinto, que parten de una misma intención y combinan sus técnicas y conocimientos para realizar una obra, que luego no podrá ser alterada por los lectores. Esto no interrumpe la interactividad: el lector podrá elegir sus itinerarios dentro de la obra, pero no podrá contribuir a la escritura. *Condiciones extremas, hipernovela* fue escrita a varias manos por Juan B. Gutiérrez, Tamara Peña, Giovanni Castro y Alberto Rodríguez, y encaja dentro del género de novela de ciencia ficción: en 2040 los humanos conviven con mutantes. Los humanos representan la elite y desprecian a los mutantes, que organizan una conspiración para apropiarse del planeta, al enrarecer la atmósfera hasta niveles que el hombre no puede tolerar. Un personaje clave, Índigo Cavallera, inventa una máquina

del tiempo con el propósito de retroceder a 1998 y cambiar la situación de finales de siglo XXI. El texto ha sido escrito con el punto de vista del narrador omnisciente.

Dentro del equipo creador, los roles se distribuyeron. Tamara Peña perfiló los personajes y Juan B. Gutiérrez escribió el texto que contiene treinticinco mil palabras y una red de hipertextos de cuatrocientos enlaces, que permiten distintos itinerarios de lectura. Cada capítulo tiene ilustraciones de Giovanni Castro y Alberto Rodríguez. En la web se ofrecen ambas lecturas, ordenadas en tres grandes apartados: Año 1998, que contiene cincuenta lexias; Año 2040, con veintiún lexias, y Año 2090, con setenta lexias. Cada lexia contiene cantidad distinta de palabras. Desde cincuenta hasta cuatrocientas palabras por capítulo, con conexiones variables, entre uno y diez enlaces. También se puede interactuar desde la sección del “Mapa” y del “Argumento”.

-Autoría colectiva semi cerrada

La creación colectiva semi cerrada parte del respeto mutuo entre los participantes. No es totalmente abierta, porque existe el pacto implícito de no alterar lo creado por el anterior, aunque el formato en que se trabaja lo permita. Por ejemplo, en *Un soneto me manda*, coordinado por José Antonio Millán y actualmente desvanecida, se trabajó con un sistema wiki e incluía un “analizador de endecasílabos”, que es la métrica apropiada para los sonetos. Así el autor de cada línea podía revisar si su escritura correspondía con lo que exigía el proyecto. La experiencia de esta creación colectiva no era cerrada porque, con solo registrarse, cualquier usuario podía alterar el trabajo anterior. Hoy, nada queda de esta experiencia, salvo, probablemente, la huella de una comunidad establecida en torno a la poesía y este ejercicio.

-Autoría colectiva abierta plena (ergódica)

El medio tecnológico incide en las maneras de creación. Surgen y resurgen antiguas y nuevas formas de creación colectiva e individual. Las creaciones de los bardos tienen su reflejo en libros y textos que se crean con el aporte del usuario, que colabora en el anonimato. Un fenómeno es que, aunque pudieran colocar su nombre como co-autor, los colaboradores de las obras abiertas prefieren escribir bajo pseudónimo. La inmutabilidad del texto desaparece, y con él los créditos de los autores. Otra protonovela desaparecida de la red, que indagó de forma pionera en los caminos de la autoría colectiva abierta, se llamó *Wikiaventura*. Fue de alto interés creativo, cualquier usuario podía leerla como prefiriera, intervenir el texto que como le apeteciera, iniciar o finalizar tramas y subtramas, jugar a la autoría irresponsable; o lo contrario, totalmente comprometido con la misión de dotar al libro digital que se forma y muta de un día para otro, de cierta coherencia o, al menos, corrección ortográfica, que no siempre alcanza. Al permitir plena libertad para escribir, la *Wikiaventura* desarrolló mecanismos para orientar la lectura. Uno que resultó de cierta eficiencia fue el ranking de votaciones. Los lectores podían evaluar los textos de una a cinco estrellas. Un lector podía seguir las recomendaciones de otros. Las votaciones aparecían en cada ramificación, para que ayudara a la decisión del usuario. En sus directrices se explicó que “no queremos opinar sobre el autor, sino que queremos que el siguiente lector pueda elegir entre las opciones más prometedoras”. La *Wikiaventura* fue escrita en segunda persona. Un narrador le hablaba al lector. Un punto de vista muy eficaz para la pantalla y la interactividad: surtía el efecto de convertir al lector en el propio protagonista de la ficción.

Este es un efecto interesante que no se da en la narrativa tradicional. En la tradicional, la segunda persona causa el efecto de convertir al lector en un intruso, en alguien que escucha una conversación ajena, entre dos personas, la que narra y la que

escucha. Ambos personajes comparten el protagonismo. Pero en ningún momento el lector se siente parte de ese protagonismo, se sabe excluido, sabe que no es él la persona a la que está destinada la narración porque no existe ninguna manera de interactuar con el narrador (en primera y tercera persona, el narrador se dirige a quien quiera escuchar, es decir, el lector; mientras que la narración en segunda persona, ese “tú” utilizado, hace que la narración esté destinada a un único oyente, que no es el lector). Pero en lo multimedia, gracias a la interactividad y a la estructura de rizoma, sucede un fenómeno distinto, cuando, dentro de la narración, se plantean elecciones al personaje que escucha. Entonces, el que decide es el lector, que interactúa, e influye, en el narrador. Y cuando la decisión del lector es crucial para que la trama avance, la pantalla y lo multimedia le concede el protagonismo que el papel le niega. Al decir qué es lo que elige el protagonista, el lector se convierte en ese personaje, en el “tú” de la narración. Y el narrador espera que el lector, ese que escucha, reaccione, actúe, hable. De lo contrario, no continúa. Por ejemplo, en la *WikiAventura*, el “preludio” dice:

“Te ha tocado trabajar en verano. El primer día no parecía tan asqueroso. Pero al cabo de una semana llegas a casa y te encuentras con que no te queda un libro, una película o un videojuego que no hayas machacado ya. Mientras descargas el correo, te asomas a ver la ciudad. No es que ya no pertenezcas a ella, es que sientes que nunca has pertenecido. Internet se cuelga. Lo único que te ha llegado es una foto de un grupo de amigos que se lo están pasando en grande por algún rincón del Caribe. Ya lo has decidido. Has decidido romper con todo”.

A continuación, ofrece más de sesenta alternativas, como “*decides declararte a tu ex compañera de trabajo que está buenísima*”, “*decides jugar a la PS2*”, “*decides hacerte un bocata de chorizo con nocilla*”, “*decides fumar hierba*”, “*decides viajar al Tíbet y hacerte budista sethramses*”, “*decides hacerte con un arma*”, “*decides rebelarte contra la esclavitud en la Roma antigua*”, “*decides empezar una nueva vida y te mudas a Marbella*”. Esta última opción, que está entre las más votadas, lleva al protagonista a

trabajar en una discoteca. De allí surgen varias ramas de trama, que requieren, otra vez, la decisión del lector.

-Escritura humana

Aunque parezca una obviedad, cabe destacar que una buena parte de la literatura publicada en internet es de origen humano: pensadas, producidas, escritas y editadas por el hombre, sin procesos tecnológicos que alteren la disposición autorial. En *El alebrije* de Carmen Gil y Camilo Giraldo el narrador encuentra el diario por casualidad y se dedica a indagar sobre la artesanía. Coexisten dos planos narrativos desde entonces, soportados en dos diarios, pues la narradora redacta uno también. La navegación se produce por la aparición de ventanas emergentes cuando el lector interactúa. La primera fase reproduce una carta manuscrita del narrador, escrito que se ramifica a través de varias palabras que sirven de enlaces con más ventanas emergentes, que contienen animación, videoarte, música, plástica, ilustración, fotografía, fotomontajes, textos; elementos que dotan de características multimedia la obra y que también vinculan espacios exteriores a la obra, donde se diserta sobre el alebrije, objeto mágico en México. En ocasiones, la humanidad en la creación deja estela de impurezas, como por ejemplo los errores ortográficos. En este libro no se utilizan acentos. Ni el piloto-protagonista; ni la narradora-escritora de diarios. Si fueran omitidos por un solo actor, podría pensarse que se trata de una característica del personaje: no sabe escribir, por ejemplo. Pero al reiterarse en las dos figuras de la ficción, solo cabe concluir que es un error de los autores.

-Escritura no humana

La programación puede generar textos con cierta coherencia a partir de cualquier base de datos de palabras, sea un diccionario o una obra literaria. El sistema puede dar opción a que estos textos sean corregidos por el hombre; o puede dejar el resultado cerrado para su enjuiciamiento. Hubo un sistema informático, llamado *Coloquio perpetuo*, en el que se utilizaban los diálogos entre Don Quijote y Sancho Panza, publicados por Miguel de Cervantes en ambos libros de *Don Quijote de la Mancha*, para generar nuevos diálogos entre estos dos personajes. El usuario, guiado por un “permutador jefe”, Rafael Millán, tenía tres elecciones: “velocidad del diálogo”, “tamaño de la letra” y “coherencia”. Mientras que las dos primeras incidían en aspectos más bien técnicos, la tercera determinaba el resultado de esta escritura automática de la máquina. Había reglas para el trabajo mecánico: cada personaje usaba sus propias palabras, el programa las desordenaba, las frases debían comenzar con un principio de frase en el original y terminar con un final, y la posición de una palabra con respecto a otra tuviera siempre un antecedente en la obra original. Mientras más números tuviera la opción de “coherencia”, más repeticiones en el texto original tendrá la secuencia de la palabra utilizada con respecto a la que le precede y la que le sigue.

En todo caso, siempre habrá varias lecturas. Lecturas únicas, supeditadas al bagaje cultural del lector y de la época que vive. Lo multimedia permite potenciar esta variedad, al ofrecer diversos caminos para transitar el texto. Así, la literatura en pantalla puede ofrecer varios itinerarios de lecturas combinables, que no exigen al autor escribir dos, tres o cuatro variantes de la trama. El lector podrá recorrer la obra por caminos distintos, y siempre asimilará los mismo textos, unidos, procesados, asimilados de manera distinta gracias al orden variable, lo que otorga una interpretación diferente cada vez. La elección de un lector no elimina la posibilidad de asimilar o leer otros textos. Si

insiste con todos los enlaces, acabará leyendo todos los contenidos, contemplando, escuchando la totalidad de la obra. Después de experimentar con los recursos disponibles y de familiarizarse con el medio donde trabaja, el colonizador literario del territorio virtual logra erigir una casa, todavía maltrecha, incómoda, pero estable. Su obra ha robado extensión a la nada. Levanta la mirada más allá de ese territorio que ha conquistado y, quizás sorprendido, descubre que existen varias casas más, que llenan algunas porciones de vacío, no conectadas entre sí, ínsulas de un archipiélago nacido súbitamente. Los pioneros crearon una obra que nada debe a las construcciones de los otros colonizadores. Cada uno caminó su propia senda, eligió el terreno que más le gustaba y las herramientas con que prefería trabajar, y concretó, con planos o sin esquemas, una arquitectura personal. Las referencias de cada uno se encuentran en las ciudades abandonadas, aquellas donde la literatura se confina en libros códice. La primera generación de creadores no se debe nada entre sí. Entienden que deben llenar el vacío que les separa y están dispuestos a compartir experiencia, información, artes. Se visitan. Tienden puentes y observan cómo el vacío se repleta, con rapidez inusitada, con la llegada de otros visitantes. Ha llegado el tren hasta el archipiélago; una vía rápida entre la ciudad antigua y las islas. Un tren industrial que digitaliza los textos que perviven en las ciudades abandonadas, que inunda de páginas de papel el espacio virtual.

La función del arte en la sociedad actual permean tanto la intención como la práctica, siendo una de las características más notables el fin de las fronteras entre las artes y los límites entre las artes y las ciencias. Las humanidades y la tecnología se trasvasan y conforman un corpus transdisciplinar líquido y maleable.

“El arte, que surgió en la sociedad humana como una operación mágico-religiosa y pasó a ser una técnica para describir y comentar la realidad secular, se ha arrogado en nuestra época en una nueva función, que no es religiosa, ni sirve a una función religiosa

secularizada, ni es meramente secular o profana (una noción que se derrumba cuando su opuesto, lo ‘religioso’ o ‘sagrado’, llega a estar obsoleto). Hoy, el arte es un nuevo tipo de instrumento para modificar la conciencia y organizar nuevos modos de sensibilidad. Y los medios para la práctica artística se han extendido radicalmente. Es más: los artistas, en respuesta a esta nueva función (más sentida que claramente articulada) se han convertido en estetas conscientes de sí mismos, que desafían continuamente sus medios, sus materiales y sus métodos. Con frecuencia, la conquista y explotación de nuevos materiales y métodos obtenidos en el mundo de ‘no arte’ –por ejemplo, la tecnología industrial de los procesos y la imagería comerciales, de las fantasías y sueños puramente provocados y subjetivos– parecen acaparar el esfuerzo principal de muchos artistas (...) Los límites convencionalmente aceptados, de todo tipo, han sido, por tanto desafiados: no solo el límite entre las culturas ‘científica’ y ‘artístico-literaria’, o el límite entre ‘artes’ y ‘no-arte’, sino también muchas distinciones establecidas en el mismo mundo de la cultura: la distinción entre forma y contenido, lo frívolo y lo serio ‘alta’ y ‘baja’ cultura” (Sontag, 1984: 325).

En esta comunión entre humanidades y tecnología se pueden ver también amenazas y distopías:

“Una de las más poderosas y deslumbrantes utopías actuales del arte tecnológico es la que surge del maridaje entre las tecnologías informáticas y las telemáticas, y que ha dado paso a la construcción de un clon perfecto del mundo físico real que, a falta de poder constituirse como un espacio, dada su virtualidad, se ha convertido en un lugar que aspira a ser gestionado y habitado. En este punto, el arte aspira a dar forma a ese nuevo mundo inédito y desconocido, levantando sus mapas y cartografiando sus territorios para poder tomar posesión de ellos, tal y como las expediciones transatlánticas de los conquistadores europeos lo hacían en el pasado con los nuevos territorios descubiertos, embarcando para ello a dibujantes y naturalistas, quienes se convertían en los únicos navegantes imprescindibles de cada una de ellas. A través de este nuevo rol, el valor cognitivo del arte recobra toda su potencia y capacidad de representación. Esta fabulosa empresa creativa vuelve –como en el Renacimiento– a convertir al artista en un ser socialmente útil, deseado y reclamado por el poder. Solo la capacidad de imaginación e inventiva de los mejores artistas electrónicos permitirá la ideación de estrategias de representación capaces de dar forma, levantando sus mapas y sus cartografías virtuales, a este nuevo mundo virtual” (Alcalá y Jarque, 2013).

Llevado al terreno de la narrativa multimedia de ficción la técnica literaria se ha amoldado a las condiciones que penden sobre el texto: dosificación, que es cuando el

texto se libera de la página; distribución, que atañe a la aparición y desaparición del texto; relevo, que recomienda

“ensayar formas de avance del texto que no sean por bloques, sino que en ocasiones una parte del texto se mantenga en la pantalla mientras otra entra y se ajusta a la persistente”, y plegado, que es trabajar con la papiroflexia, “nuevas formas a partir de dobleces del papel”. (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 38).

La dosificación es un punto que respeta Stuart Moulthrop en *Victory Garden*. En la versión “Word wide web sampler”, es decir restringida, que se publica en internet, se presenta un índice de cinco partes. Los textos poseen una breve extensión, medida para que el lector no tenga que rodar la pantalla, pues se avanza interactuando solo con los hipervínculos, lo que refleja una papiroflexia ideal para el espacio en que se desenvuelve la obra, que trata sobre el estallido de la guerra. El primer capítulo, “Thea’s war”, se compone de tres párrafos y tres hipertextos, que llevan a tres textos, que se abren a textos complementarios y a entradas hacia nuevos capítulos. Una navegación prolongada y al azar conduce, de alguna forma, a la lectura de todo el texto de la novela. Pero el espacio de la pantalla también está ocupado por distintos botones que trasladan al usuario a lugares que nada tienen que ver con la obra en sí: la página principal de la editorial, a más información de la herramienta de programación, al índice de otras obras, cómo comprar la versión completa. La distribución y el relevo del texto en este tipo de obras pioneras no se exploraba como sí se hace en las producciones más recientes. Lo hipertextual ha dado paso a lo multimedia. El texto ha superado la torpeza con que danzaba en la pantalla.

La aparición brusca o desconectada de la unidad artística que sufre el texto podría compararse con el actor que se presenta en el escenario sin saber dónde colocarse, equivocando su entrada. Experimentaciones con la forma de aparición del texto que rompe con la obra da lugar al recurso de las ventanas paralelas, como en *These waves of girls*. En esta obra de Caitlin Fisher, un único narrador relata el

descubrimiento de su sexualidad. La portada presenta un primer índice, que da la opción de elegir entre ocho capítulos y una imagen, que rota según el título en que se detiene el cursor. Cada uno de estos hipervínculos abre una ventana nueva del explorador de internet. A partir de allí se estructura con estos *links*. Por ejemplo, a varios de los textos les anteceden fotografías, que representan el estado anímico de la protagonista: un beso furioso, una niña sentada con las manos cruzadas, una imagen borrosa en un parque. Los hipertextos se ramifican de varias maneras: por medio de vínculos en el mismo texto, que se identifican de la manera usual, con palabras resaltadas, y por medio de un menú de capítulos a la izquierda y con aplicaciones multimedias. A diferencia del menú de la portada, los hipertextos que se presentan en el interior no abren nuevas ventanas, sino que sustituyen las existentes, ubicadas en un recuadro que debe ser rodado como un papiro.

Al comienzo de esta andadura, la manera rudimentaria en que los textos aparecen y desaparecen de la escena en las obras pioneras se debe en gran medida a lo primitivo de los programas que utilizaban los escritores/ productores. Obras de cierto valor literario tenían posibilidades de navegación simples, como un índice o avanzar de izquierda a derecha. De cada palabra se extraían más textos, en la mayoría de casos acompañados por fotografías o ilustraciones, que se colocaban en el centro de la pantalla. Por ejemplo, *Hiperbody* de Juliet Ann Martin. O como *About time* de Rob Swigart, que relata las aventuras de Cro de Granville, quien posee una “bola de cristal” visible gracias a una animación. A la primera elección del lector, entre dos capítulos “Go to Mouth’s journey” que consta de diecisiete hipertextos, y “Go to the Granville files” que posee dieciséis hipertextos, antecede una presentación-disgregación sobre el tiempo. Además, otros planos narrativos hipertextuales se hacen presentes, como en “times net” que remite a la voz de otro personaje, Wellington, que habla en primera

persona, rompiendo con el narrador, Cro. En el índice de la derecha, los capítulos explorados cambian de color. Al volver a activar, el programa reconoce si el ordenador ha visitado la obra y pregunta si desea leer desde el lugar en que lo dejó la última vez, un recurso que actúa como marcapágina virtual. Otro tipo de “plegado” se logra en el trabajo *My body & a wunderkammer notes* que esconde los textos tras las partes del cuerpo humano dibujado en blanco y negro. La obra consta de veinticuatro capítulos, cada uno relacionado con un órgano o miembro. La navegación fragmentada y aleatoria conduce a otros párrafos no incluidos en el mapa inicial, como la espalda y una cola de mono. La navegación se puede ver interrumpida por callejones sin salida, en las que no hay más opción que retroceder con el botón del explorador de internet. En todos estos casos la palabra se impone a las condiciones agrestes y, si la trama del relato resulta atractiva para el usuario, se ejecuta la lectura. En todos los casos, más allá de los recursos multimedia, para ser literatura, la prosa debe buscar la belleza y la exactitud.

“Como para el poeta en verso, para el escritor en prosa el logro está en la felicidad de la expresión verbal, que en algunos casos podrá realizarse en fulguraciones repentinas, pero que por lo general quiere decir una paciente búsqueda del mot juste, de la frase en la que cada palabra es insustituible, del ensamblaje de signos y de conceptos más eficaz y denso de significado. Estoy convencido de que escribir en prosa no debería ser diferente de escribir poesía; en ambos casos es búsqueda de una expresión necesaria, única, densa, concisa, memorable” (Calvino, 1989: 62).

Así, la calidad del texto en el hipermedismo literario sigue siendo tan preponderante como en las literaturas publicadas en cualquier otro soporte.

2.4.2. La construcción de un canon

En febrero de 2011, Electronic Literature Organization (ELO), un observatorio de académicos que promueven y estudian la ciberliteratura, y que establece, con su criterio, algo similar al canon, publicó su segunda antología, llamada Electronic Literature Compilation 2 (ELC2). Para la primera, uno de sus compiladores decía:

“alrededor del 40% de las postulaciones para el primer volumen de la Electronic Literature Compilation (ELC1) fueron incluidos en el volumen. Aunque el ELC1 no debe ser entendido como un canon de la literatura electrónica, las obras incluidas fueron cuidadosamente revisadas y reconocidas como dignas. Debo explicar un poco acerca de nuestro proceso curatorial, y por qué algunas obras se incluyeron mientras que otras fueron excluidas. Debido a que el campo de estudio es tan ampliamente variado y porque cada practicante y crítico tiene sus propias inclinaciones estéticas y preocupaciones, creemos que es importante que el proyecto no sea editado por un solo individuo, sino por un colectivo editorial. Aunque N. Katherine Hayles, Nick Montfort, Stephanie Strickland y yo nos conocíamos y habíamos trabajado durante años antes de que tomáramos en este proyecto, tenemos muy diversos orígenes e intereses en la literatura electrónica, por lo que nuestros ángulos de enfoque y nuestras áreas de especialización eran distintas unas de otras” (Rettberg, 2010a: 86).

Aunque algunos años más tarde, añadiría:

“Aunque yo era uno de los editores del primer volumen de la Colección Literatura Electrónica (Electronic Literature Organization, 2006), y estoy de acuerdo con que la inclusión de una obra en una antología significa una especie de reconocimiento que aumenta la probabilidad de que sea ampliamente difundida y preservada, también he sostenido que no hay que ver la publicación de trabajos en una antología como la definición de un canon, al menos no de uno destinado a serlo para la posteridad. En mi opinión, estas publicaciones son solo un tipo de acción en un complejo proceso de construir un campo de estudio colectivo que durará décadas y que no se puede reducir a acciones particulares de publicación. Si ciertas obras son seleccionadas como ejemplo de representación en un momento dado, el campo de estudio aún no se encuentra en el punto de conclusión, que necesitaría el concepto de canon (...) Sobre la cuestión de si sería beneficioso tener un ‘canon’ para la literatura electrónica, mi opinión es que este

será un tema de permanente en un debate no resuelto. El resultado más probable será que abandonemos el lenguaje de ‘canonicidad’, con todo su bagaje retórico e histórico, para centrarse en la utilidad de tener un mayor conocimiento sobre un conjunto compartido de referencias dentro de un campo de prácticas académicas y creativas” (Rettberg, 2013: 31).

A diferencia de la primera edición ELC1, esta segunda selección, realizada por Laura Borràs, Talan Memmott, Rita Raley y Brian Kim Stefans, incluyó sesentiún obras del panorama mundial, y no solo anglosajón, para componer un universo de la escritura para Internet. Como sucedió con la generación anterior, estos trabajos son muy diferentes entre sí, lo que se entiende, no obstante, gracias a la búsqueda de propuestas innovadoras por parte de los antólogos y no por falta de referencias de literatura multimedia –en los últimos años se han creado y divulgado las obras incluso en tiempo real, aunque no se produzcan de forma masiva–. En su investigación, estos editores señalaron puntos de confluencia y trazaron líneas de conexión entre las obras. Así, pues, estas serían las principales cualidades de la literatura electrónica, según el estudio y el criterio expuestos en ELC2, exponiendo como ejemplo de cada categoría aquellos ejercicios narrativos cercanos a una narrativa de ficción con complejidad dramática y capacidad polifónica:

-Hipertexto

Obras compuestas por núcleos interconectados con otros, dispuestos en estructura de rizoma, haciendo que una obra, gracias a su fragmentación, pueda tener múltiples lecturas, según el recorrido elegido por el usuario, pero, a diferencia de los trabajos generativos, sus contenidos han sido creados previamente y suelen ser inmutables; en decir, los autores no dejan en manos del público el devenir de la obra. *The unknown*, de Scott Rettberg, William Gillespie, Dirk Stratton y Frank Marquardt plantea una narración con abundantes materiales textuales, con diferentes puntos de

vista, y combinados en ocasiones con audio y fotografía, para dar verosimilitud al juego metanarrativo que se propone. Se crea, así, un universo en el que la frontera de lo real y lo imaginado se difuminan dentro de la trama de una gira de un grupo de rock.

-Combinatorio

Trabajos que usan la permutación (combinación de caracteres para abrir las posibilidades de la narración con los mismos medios). Es el caso de *The Mandrake vehicles*, de Oni Buchanan, en que el autor explora cuántos textos coherentes se pueden hacer a partir de una página impresa, con la eliminación de unas u otras palabras o letras. Las que restan componen un discurso distinto, una lectura diferente en dos niveles: primero, un poema que resulta de esa selección y, después, una composición de palabras clave que pueden formarse a partir de las letras elegidas.

-Juegos/ Ficción interactiva

Avanzar en la trama, a veces por medio de la lectura y otras por métodos visuales e interactivos, como mover con el teclado o el ratón piezas de un tablero, se ve recompensado con puntuación y otro tipo de incentivos, y penalizado con la privación de continuar con la historia. En las obras incluidas en este apartado, existe el reto adicional de crear una propuesta lúdica que contenga literatura, sin perderse en pirotecnias vacías. Se incluyen trabajos como *New word order: Basra*, de Sandy Baldwin, una puesta en escena para leer y destruir un poema, al mejor estilo de videojuego.

-Formas de trabajo en red/ Base de datos

Utilizan información personal del lector, disponible en las bases de datos que se crean a partir del uso del correo electrónico, redes sociales, blog o website, ya sea para completar información de la trama, como el nombre de los personajes, o para estructurar la obra. Ejemplos son *The fugue book*, de Ton Ferret, que envía –al correo personal del lector a partir de su registro en la novela con su perfil de Facebook– algo semejante a capítulos, que contienen links a otros sites donde la interacción continúa y, así, el desarrollo de la narración. Y *Synonymovie*, de Eugenio Tiselli, que crea un ejercicio que utiliza los tropos literarios como la metonimia, la metáfora, la alegoría y el símbolo, para narrar una “película” a partir de una palabra introducida por el lector. Con este gesto manual, se presentan infinitas posibilidades, como si fueran fotogramas, usando la base de datos que puede tener un buscador de internet; es decir, con posibilidades, tal vez no infinitas pero sí inasibles para el hombre.

-Ambiental

“*Trabajos que juegan consigo mismos*” (Borràs et al, 2011), en que las palabras aparecen y se intercambian en una propuesta mutante que hace que el sentido de lo leído cambie constantemente, como en *Mémoire involuntaire no.1*, de Braxton Soderman; o “lecturas animadas” en que el texto se desplaza ante el lector imponiendo su propia cadencia, como en *Ah*, de K Michel y Dirk Vis; o *Letterscapes*, de Peter Cho, en que cada letra del alfabeto tiene un tratamiento tipográfico particular interactivo y en 3D.

-Animación/ Cinético

Engloba las obras compuestas por imágenes o textos en movimiento, como las obras mencionadas antes y un buen número de las antologadas: *Fitting the pattern*, de

Christine Wilks, una narración diseñada como un patrón de costura, en que las piezas deben unirse como si el lector hiciera el trabajo del sastre, o *Game, game, game, and again game*, de Jason Nelson, con un equilibrio perfecto entre la narración compleja y el videojuego no realista, con una interfaz fácil de entender pero que, al mismo tiempo, obliga a leer para progresar en el juego.

-Ergódico/ Interactivo/ Participativo

Las obras requieren un lector activo, que intervenga de manera física con la lectura, “cazando” imágenes significativas que hacen las veces de botones, haciendo clic y, en ocasiones, escribiendo o moviéndose. Por ejemplo, *Universo molécula*, de Isaías Herrero, convierte al lector en *wreader* (*writer + reader*). El usuario del programa interactúa con una simulación del sistema de átomos, en el que el lenguaje se despliega y asume distintas formas y complejidades, según las cuales el lector varía su manera de intervenir.

-Colaborativo

Obras creadas por más de una persona, como *Family Tree/ Stamboom*, realizado por Rozalie Hirs y Harm van den Dorpel, en que se narra, a través de palabras clave y frases más sugerentes que concretas una historia emplazada en forma de árbol familiar, cuyos textos animados se desplazan sobre la pantalla por la acción de la programación en flash; o *Inanimate Alice*, que cuenta, con imágenes, sonido y texto, los recuerdos de su narradora, una mujer que ha emigrado a diversos países.

-3D

Los autores intervienen en el objeto libro, como en el pop-up de Caitlin Fisher en *Andromeda*; o narran a través de animaciones 3D, como el “drama interactivo” *Façade*, de Michael Mateas y Andrew Stern.

-Generativo

Se produce una obra única según la acción del usuario, como si fuera “*el código genético de un objeto artificial*” (Borràs et al, 2011), en palabras de los compiladores. El proceso es activado por el lector y el resultado se opone a los textos preescritos para la lectura. Es una fase de mutación continua, en la que el autor no tiene el control sobre la obra final, que, por otra parte, no queda registrada ni almacenada. *Façade*, que ya ha sido mencionada, entra en esta categoría.

-Textos apropiados

Más que de un aspecto técnico o visual, aquí se tiene en cuenta lo creativo. Los trabajos agrupados bajo esta categoría surgen de obras que pertenecen al colectivo cultural, bien sea porque provienen de la tradición literaria o por encontrarse en los servidores informáticos. Vengan de donde vengan, los autores se apropian de esos textos y los reinterpretan, adaptan, mutan, como hace Rui Torres con *Amor de Clarice*, a partir de un cuento de Clarice Lispector; o *PlaintextPerformance*, de Bjorn Magnhildoen, en que se narra una historia en primera persona entremezclada con el código de programación ASCII.

Así, aunque el futuro plantea nuevas interrogantes, la evolución de una retórica multimedia para la narración se ve reflejada en estos dos menús clasificatorios,

impulsados por los escritores comprometidos con este avance y adaptación del lenguaje.

Se ha superado un estadio, el de

“libros (en su nueva encarnación digital) con un contenido predominantemente textual, pero no exclusivamente textual, y la letra impresa continuará siendo el medio cultural por excelencia de los sectores sociales más cultivados de la humanidad” (Codina, 1998), y se confirma que, pase lo que pase con el mercado editorial y los derechos de autor, el creador seguirá creando y encontrando vías de acercarse a los lectores.

2.4.3. La pantalla y el guion multimedia

El trabajo de integrar con armonía los elementos narrativos dentro de un mismo espacio es una de las características principales del lenguaje multimedia. Para lograr esa integración, el conocimiento del espacio y del tiempo de la pantalla se hace necesario para el establecimiento de una metaestructura (multimedia) que envuelva a la estructura narrativa (literaria). La pantalla se convierte en catalejo, en ventana a universos extraños, que tiene el deber de superar

“su posible definición extraestética: el mármol debe dejar de resistirse como un determinado fenómeno físico, debe expresar plásticamente las formas del cuerpo pero sin crear la ilusión del cuerpo; todo lo físico en el material se supera precisamente en tanto que físico” (Bajtín, 1992: 169).

Este catalejo-ventana

“tiene una dimensión espacial y otra temporal. Eso nos permite dos referencias y dos utilizaciones terminológicas distintas. La primera hace a la pantalla espacio en donde se va sucediendo la información. La segunda, su dimensión temporal, se refiere a la información que en un determinado momento se puede ver en la pantalla. La dimensión espacial se hace continente, y la temporal contenido (...) La portada del hipertexto, a diferencia de la del libro, es la sucesión cadenciosa, como las olas en la orilla, de una información que oriente al futuro navegante” (Rodríguez de las Heras, 1991: 92).

La interfaz es

“el medio que permite la comunicación entre dos sistemas diferentes (que genera) un ciclo de comunicación entre usuario y el sistema” (Álvarez, 2002: 119).

Y aunque

“no existen panaceas en la creación del interfaz, pero sí una serie de reglas que se deben cumplir y que habrá que interpretar, refinar y extender dependiendo del entorno” (Díaz et al, 1996: 74),

se pueden adoptar convenciones ya universales y hacerlas imperceptibles, como Erik

Loyer en *Writing Machines* (Loyer, s.f), donde explica:

“Este es un libro donde izquierda es pasado y derecha futuro”.

Así, la pantalla es una interfaz, un traductor de aquello que está en un espacio intangible, comprimido, con sus propias reglas de tiempo y espacio. Solo a través de esa pantalla podemos asimilar, ordenar, materializar de alguna manera aquella información.

“El fondo (de la pantalla) es el sistema que forma la interfaz, colocada en el frontal. En el fondo se almacenan todos los datos, junto con la información sobre cómo se relacionan unos con otros. En sistemas hipermedia, lo que se ve en la red, y la manera en que es visible, está determinada por la configuración de la interfaz. Los usuarios miran hacia lo que contiene ese fondo (por ejemplo, internet). En este momento de la historia de internet, las preguntas de filtración, en particular aquellas que conducen al contenido del fondo y determina qué está disponible para ver (y a quién), son de gran importancia” (Wardrip-Fruin, 1999).

Además,

“las pantallas del presente no ignoran la Cultura escrita, sino que la transmiten y la multiplican. Todavía no sabemos muy bien cómo esta nueva modalidad de lectura transforma la relación de los lectores con lo escrito. Sabemos bien que la lectura del rollo de la Antigüedad era una lectura continua, que movilizaba el cuerpo entero, que no permitía al lector escribir mientras que leía. Sabemos bien que el códex, manuscrito o impreso, permitió gestos inéditos (hojear el libro, citar de forma precisa pasajes, establecer índices) y favoreció una lectura fragmentada pero que siempre percibía la totalidad de la obra, identificada por su materialidad misma” (Chartier, 2001: 59).

La pantalla, a su vez, tiene sus propios estratos:

“Constatamos aquí la evidencia de una dualidad: en un espacio, el de la obra dispuesta en la pantalla del ordenador, tenemos una primera página (o pantalla) que podemos llamar ‘visible’, con sus lenguajes de formas, sus interacciones, sus espesuras icónicas, sus movimientos de transformación, adaptación e interactividad; en otro espacio, el de los editores de líneas de programación –espacio de otra visibilidad–, tenemos el código fuente, justamente el que hace visible aquella primera página, manipulable y, por consiguiente, provista de líneas coherentes.

Ahora bien, esa dualidad de espacios no se reduce a dicotomías maniqueístas, no reside en sótanos inmovilizados e inmovilizantes (traducidos a modismos como entrelugar y otros), ni se resuelve en dialécticas de superación, sea platónica, sea hegeliana. Esa dualidad, como ocurre con la mayoría de las dualidades en el medio digital, ni siquiera se puede organizar en una diacronía de sentido único y permanente: de una a la otra, de

la otra a la una, no se consigue imponer un solo sentido temporal.

En efecto, esa indecidibilidad es del mismo orden de la indefinición inaugural entre 1 y 0 en el lenguaje binario: no hay ninguna precedencia de uno en relación al otro. Es así que, del lado del creador, cuando se programan efectos, apariencias, disposiciones y estrategias, cuando se acumulan significantes y estrategias de interactividad, nunca se puede determinar que el espacio de la escritura de programación —el código fuente— es la instancia inaugural de las pantallas que vendrán a continuación. Siempre habrá restos y espacios vacíos que vayan tejiendo complejas relaciones de alejamiento y de contigüidad entre la página visible (la que se somete a la manipulación de algún lector) y las líneas de programación. Y, del lado del lector, de la misma manera, nunca se estará suficientemente más allá de las líneas de programación: en toda lectura de la página visible, en cualquier interacción, al deslizar el cursor sobre la pantalla, al arrastrar iconos de un punto a otro, en la inserción de datos, en los gestos de hacer clic y de soltar, siempre arrastramos con nosotros —en las trayectorias de nuestras decisiones e indecisiones, en las interlíneas de nuestros movimientos— las líneas de comandos, las elecciones de lenguaje de programación, las imposiciones de los compiladores, las restricciones de los lenguajes de la máquina. En otras palabras, el código fuente está, al mismo tiempo, junto a —y alejado de— las páginas visibles. Además, el modo en que esas contigüidades y alejamientos se dibujarán dependerá no solo de cómo se construyen las páginas visibles y de cómo son escritas las líneas de programación: dependerá también de la habilidad de cada lector para crear espacios y recorridos de relaciones entre páginas visibles y programaciones” (Luiz dos Santos, 2008: 146-148).

¿Cómo es la relación de los elementos artísticos en este espacio al que se accede a través de esa pantalla de la que hablo? El espacio digital tiene una particularidad: necesita ser creado para existir. La creación del espacio digital no siempre requiere contenidos. Se puede crear un espacio vacío, desde luego. Pero el espacio digital no existe previamente a la creación voluntaria por parte de un agente externo, ya sea automático o humano. En el espacio real en que nos movemos, el espacio existe. Se puede colonizar o no, pero es independiente de los agentes externos. Preexiste a la creación. El espacio digital, no. Una vez superado este pequeño obstáculo de dependencia al agente externo para existir, el espacio digital puede expandirse de manera ilimitada, al contrario que el real, que es finito. Para una conciencia

tridimensional, como la nuestra, su expansión puede parecer desordenada. Porque además de no haber límites para la creación de espacios y eslabones, pueden existir cuartas e infinitas dimensiones, que rompen la manera en que habitualmente entendemos las relaciones entre los objetos. En términos de ciencia-ficción: el espacio digital trae incorporado máquinas del tiempo y teletransportadores. E incluso omnipresencias: estás aquí, ahora no estás. Ahora estás allá y más allá. En el espacio digital, los elementos artísticos se relacionan bajo circunstancias como multipresencia, porque uno podrá estar en varios espacios a la vez; interconexión, porque puede interactuar con otro sin límites impuestos por la espacialidad, sin que las asociaciones preexistentes afecten las siguientes uniones; mutabilidad, porque también podrá asumir formas según el requerimiento artístico de cada espacio que ocupa; tridimensionalidad y materialidad de los objetos que el arte utiliza como expresión, como en el caso de las letras en la literatura; o que el arte representa, como en el caso de las plásticas.

Las cualidades del espacio digital son aprovechadas también para la relación de los usuarios, del público que se acerca a la obra, del explorador que se interna en este universo, que transita la obra desde diversos puntos de vista, que elige: desde “adentro” o “afuera”; como testigo o como protagonista; desde la omnipresencia, la subjetividad o la indiferencia. Hacer una visita vertiginosa o convivir con las partículas más básicas de las formaciones que existen en la obra. Asimilar los eslabones de uno en uno o agrupados o todos juntos. El tiempo y el espacio han sido abolidos y ya no son capaces de ordenar los elementos que constituyen este universo y que aparecen ante el visitante como un caos; un caos sobre el que tiene poder para relacionarlos con su propio viaje, sujeto a un albedrío libre en el que desecha o aprovecha, abre las puertas o las ignora. La numeración en que se ordena el tiempo (año, mes, día, hora, minuto, segundo) y el espacio (disposición en el formato –como paginación, número de track–, o la

cronología), que son impuestas por el autor o el historiador, desaparecen. El lector, público, espectador, necesita compensar esta ausencia. Lo hace con la intuición, la osadía, el abandono ante la obra. Se puede imaginar que el explorador de este tipo de arte utiliza su dispositivo en algún lugar recogido donde no se exponga a peligros, porque, al igual que la práctica de la lectura, la contemplación del arte multimedia e hiperfónico exige la dedicación exclusiva del usuario. Nada más se puede hacer mientras se está frente, o dentro, de la obra. El lector se relaciona con un territorio tan comprimido o expandido como él lo desee. Tan permeable por capas, como traspasar una cebolla con un cuchillo, o inconmensurable y aplanado como un desierto sin dunas. Puede elegir un orden segmentado y acartonado para proveerse un devenir pausado; o puede elegir un vasto horizonte; o una disposición de los eslabones tan compacta y sobrepuesta en láminas transparentes como sea capaz de asimilar y comprender. Puede decidir si visualizar la obra como un gran plano secuencia o haciendo cortes y un montaje personal. Puede ser Superman y sobrevolar el mundo en dos minutos, o un ácaro entre las páginas del Quijote que se deleita con el olor de la tinta y la hoja y presiente los desniveles que la impresión causa al papel, sin enterarse que un manchego quiere ser caballero andante.

Ante este explorador, el arte se expone como un cuerpo desnudo y reversible. No hay opacidad y esta transparencia y movilidad enfrenta a la obra a la complejidad multimedia: el explorador de la obra exige más sendas para lograr la satisfacción. Y las sendas multiplicadas también incitan al artista a mayores retos. En el arte para el espacio digital, la fabricación de contenidos que no renuncien a la intención artística es tan infinita como los espacios que se crean. Se presenta ante el creador como un trabajo inacabable, si pretende la complejidad que el arte en el espacio digital amerita. Para potenciar la movilidad del usuario, los contenidos requieren, entonces, esa necesaria

transparencia comunicante, esos trasgresores tentáculos que le eslabonan con otros contenidos sin causar marañas, gracias a esa multidimensión que existe dentro del espacio digital: todo dispuesto en la misma interficie; una interficie que alberga todos los contenidos y espacios creados, pero que, a la vez, es de uso único para el contenido que usurpa esa interficie en el momento en que el explorador la transita, en que el usuario la llama. Y a la vez, los contenidos tienen esa concreción que enhebra sus componentes de manera compacta, que los presenta como un todo. Son una unidad inconfundible pero también partes de un todo, que puede ser, si el explorador no se aventura más allá, el todo mismo. Compactos pero transparentes. Arte visual, sonoro, literatura en un espacio sin recuadros, sin esquinas; amplificadas hasta ver su composición “orgánica” o alejadas hasta perder todo significado, brindando su mensaje de imágenes, de composiciones, de poética, y manteniendo la capacidad de envolver al lector con su disposición en el espacio (la forma) y con sus propuestas de fondo (el tema).

¿Cómo conceder esa sensación de distancia en un universo donde la materialidad no existe, donde los objetos que se visionan son cuerpos semi-transparentes que permiten, sin excepción, ser traspasados, ignorados, por la vista; donde todo se encuentra, en ocasiones, equidistante a un punto; pero otras veces está en ese mismo punto; pero en otros momentos cada elemento ocupa un lugar propio? Una idea como la del Aleph de Borges, desde luego, es inaprensible para el ser humano. El espectador necesitará un control mínimo sobre cómo ver lo que se expone ante sí. Ante tal volatilidad y movilidad, el usuario necesita una medida que le permita detectar la proximidad o lejanía de los elementos, una medida que puede obedecer a la manera que, en el mundo real, se establece con los sonidos: la potencia con que se percibe depende de la distancia entre el emisor y el oído, de la fuerza con que ha sido emitida, de los

obstáculos que encuentra en su camino. La distancia con los elementos visuales se establece según la intensidad de tonos y, como en el sonido, unos se sobrepondrán a otros, pero esa relación de fuerzas dependerá de la posición del receptor y de su voluntad: me acerco, me alejo; aparto obstáculos, interpongo obstáculos. El explorador se orienta al buscar la nitidez de aquello que prefija como un objetivo (elementos visuales, sonoros, gustativos, táctiles, olfativos), y lo hace como si ecualizara frecuencias y pistas de sonido, pero mediante la transformación de su ubicación; mediante el movimiento dentro del universo. Los elementos ganan una cualidad: vibran, se trasladan, emiten. Ante la abolición del orden autorial, ante el peligro de no ser admiradas (de no existir para el espectador específico), encarnan una competencia leal para atraer la atención del público sobre sí mismas.

Así, la interfaz de la narrativa multimedia, prescinde del tradicional botón de “play”, de pausa, de derecha, de izquierda. Porque el usuario no participa en un videojuego, donde los movimientos obedecen a un repertorio limitado y rutinario. El espectador del arte multimedia necesita versatilidad y libertad, y el artista necesita conceder esta versatilidad por la misma esencia de su obra: no propone la superación de retos en un universo conceptualmente reiterativo. Propone la admiración y exploración, el tránsito y la lectura única, cuya singularidad dependerá de cuán abierta es la toma de decisiones por parte del transeúnte, a la hora de recorrer la obra cerrada. Decisiones influidas por la manera cómo este explorador intuye las distancias que le separan de los elementos artísticos. La intervención de la pantalla, además, ha transformado también la realidad, como afirma Giannetti:

“Desapareció la propia pregunta sobre la veracidad de las realidades mediáticamente presentadas que son digeridas como realidades ‘reales’. El observador de segundo orden es un sujeto que construye su ‘realidad’ sobre la realidad construida por los medios (...) La pantalla, uno de los displays más emblemáticos de las tecnoculturas, acopla lo visual a la interfaz; es un visualizador que permite la presentación de informes dirigidos de

forma visible y comprensible. Lo visual confundido con la pantalla ejerce influencias sobre el individuo, su comprensión del mundo y de las realidades construidas” (Giannetti, 2008: 276).

De alguna forma, confiere un nuevo “sentido del mundo”:

“La relación práctica con el mundo y con el tiempo que es común a un conjunto de agentes que convocan los mismos presupuestos en la elaboración del sentido del mundo en el que están inmersos fundamenta la experiencia de ese mundo como mundo de sentido común. El hábitus como sentido práctico que es fruto de la incorporación de las estructuras del mundo social –y, en particular, de sus tendencias inmanentes y sus ritmos temporales– engendra unos presupuestos (assumptions) y unas anticipaciones que, al estar corrientemente confirmadas por el curso de las cosas, fundamentan una relación de familiaridad inmediata o complicidad ontológica, totalmente irreductible en la relación entre un objeto y un sujeto con el mundo familiar” (Bourdieu, 1995: 478-479).

El guion de una obra multimedia es necesario porque la pantalla es también un marco, de forma similar al que encuadra una obra pictórica o fotográfica. Al hablar de la fotografía, Szarkowski decía que la imagen no era

“concebida sino elegida, su modelo no es nunca completamente discreto, nunca guarda del todo su intimidad. Los bordes exteriores de la película demarcaban lo que el fotógrafo consideraba más importante, pero el modelo o tema retratado iba más allá, expandiéndose en todas direcciones. Si el marco impuesto por el fotógrafo circunda a dos figuras, aislándolas de la multitud que las rodea, aparece entre ellas una relación que antes no existía.

De forma intuitiva el fotógrafo buscaba y encontraba el detalle lleno de significado. Su trabajo, incapaz de narrar, se volcó en el símbolo.

Citar fuera de contexto constituye la esencia del oficio del fotógrafo. Su problema fundamental es sencillo: ¿qué incluirá y qué dejará a un lado? La línea que marca la decisión entre dentro y fuera corre a lo largo del borde de la imagen. Mientras el delineante empieza su trabajo por el centro de la hoja, el fotógrafo debe hacerlo por sus bordes.

El borde de la fotografía define el contenido.

Aísla yuxtaposiciones inesperadas. Al enmarcar dos hechos crea entre ellos una relación.

El borde de la fotografía disecciona formas acostumbradas y muestra fragmentos desacostumbrados.

Crea figuras que rodean los objetos.

El fotógrafo edita los significados y patrones del mundo a través de un marco imaginario que señala el inicio geométrico de su imagen, y es a la fotografía lo que las bandas de una mesa de billar” (Szarkowski, 2010).

No obstante, ¿es idéntico el efecto y la intención en la pantalla? ¿Son sus bordes similares a los que se atribuyen al marco de la fotografía? No, pues el espacio digital permite, o podría permitir, que el lector, como el fotógrafo, trabaje a partir de un borde, el ofrecido por el autor o el que él mismo decide. Pero, en lo digital, la posibilidad de que lo excluido persista, exista, y esté a disposición de otro lector es posible, mientras que en la fotografía ha desaparecido, junto al instante y la acción transcurrida, para siempre.

Para que funcione con tal intensidad, la pantalla (como interfaz, como traductor) necesita un diseño adecuado, un diseño que, en cierta medida, ya hay claves legadas por el código.

“Si la creación literaria se produce y cobra mayor o menor relevancia por medio de la estética de la escritura, parece lógico que el escritor busque un ideal de perfección en todo cuanto atañe a ese objeto del talento artístico y la inteligencia que es el libro, una deseable unidad de tamaño, imagen, forma y contenido con la que uno sueña como se sueña una utopía que casi nunca se hace real” (Saladrigas, 2005).

Los preceptos del diseño del libro, afirmados por Vallcorba, se pueden aplicar a una pantalla que podría asimilar cualquier profundidad, animación, color. Incluso pirotécnicas y exabruptos, empañando el contenido, poniéndole un velo a los lenguajes narrativos.

“Pero la cubierta (por otra parte muy reciente en la historia editorial) no es más que el aspecto más comercial del libro. Juega un papel parecido al de los cuadros de imágenes de una película en el vestíbulo de un cine. Suponen nuestra primera aproximación al texto, y nos impelen a seguir curioseando o nos convencen (...) En efecto, el inicio de otro libro está en su portada, y es a partir de esa puerta fundamental que creo que el diseño debe ser extremada y meticulosamente cuidado. Y modesto. Siempre he creído que un libro debía ser tan neutro como una pantalla de cine, sobre la que se proyectará

la historia. Aunque el espectador sabe perfectamente que la pantalla está ahí, que es gracias a ella que puede ver unas imágenes distintas y claras que sin ella no podría ver la película, parte de ella queda sin embargo totalmente a la sombra, sin protagonismo ni visibilidad alguna. Es más: cualquier protagonismo de la pantalla supone una herida importante para la película, un defecto sin mayor virtud. Un roto, un zurcido, una mancha empeoran la visión” (Vallcorba, 2005). Y así como la “literatura contemporánea cuestiona las bases materiales de la cultura, la economía, la sociedad, etc.”, la electrónica permite “explorar y detectar el diseño tecnológico y la forma en que el diseño nos está definiendo como sujetos” (Peovic Vukovic, 2008).

Ahora bien, la pantalla se erige como el espacio de convivencia de lo multimedia. Este singular recinto, capaz de dar corporeidad a los contenidos virtuales, es un escenario abierto, de libre acceso que desarrolla la obra alrededor del lector, que forma parte de la representación, pues sin su actividad, los actores no aparecen sobre el escenario, no declaman sus líneas dramáticas. Esos actores requieren de un sólido y cómodo anfiteatro, con la distribución apropiada para permitir la integración de un discurso fragmentado. Dentro de esta búsqueda, la arquitectura del teatro se cambia por el guion, apoyado por el diseño, que dispondrá del espacio de la pantalla; y la dirección de escena, por la programación; dos artes que se añaden a las tradicionales que interactúan en el formato multimedia, para colonizar un territorio todavía agreste. En la construcción de libros móviles y desplegados ya existía esta coordinación entre el autor y el diseñador para optimizar el aprovechamiento del espacio:

“La creación de un libro desplegable comienza con un concepto, una historia y una situación. Una vez que se han establecido estos pilares básicos, el proyecto pasa al ingeniero de papel, que toma ideas del autor y del ilustrador para dar movimiento a los personajes y acción a las escenas. La tarea del ingeniero de papel debe ser a la vez práctica e imaginativa. Debe determinar cómo deben accionarse las piezas en las páginas sin que esta se rompa, qué zonas necesitan pegamento, qué longitud debe asomar una pestaña para tirar de ella y cuánto puede elevarse una pieza” (Gutiérrez, 2005).

De hecho, un término que proviene de la industria del libro móvil ha sido asimilado por los navegantes del ciberespacio para nombrar aquellas ventanas que saltan a la pantalla,

aún sin haber sido solicitadas. Pop-up definía al mecanismo de algunos libros infantiles, en los que

“la apertura de una página produce la energía necesaria para que una estructura tridimensional autoeréctil se despliegue, volviendo a su condición plana al cerrarse el libro” (Gutiérrez, 2005).

No obstante esta antigua y próspera relación entre el papel y sus efectos, la nueva retórica necesita adquirir su propia identidad frente a métodos anteriores aplicados al códice:

“Esta insistencia en la metáfora de la página tiene su contrapartida, y es que dificulta ver la pantalla como un espacio de escritura y lectura distinto al de una hoja de papel. Y, desde luego, la pantalla no es una página. La utilidad de un principio se vuelve freno hoy para ensayar otra forma de entender el espacio de la pantalla, que es un espacio de tiempo, el que se mantienen sostenidas las palabras en un clic y otro del lector (...). Si nos liberamos de la atadura de la pantalla como una página, podremos llegar con más facilidad a ver que la pantalla es un espacio de tres dimensiones, no una superficie de dos. (...) Lo interesante es que en el espacio digital –otra de sus atractivas posibilidades– puedo plegar no el papel, sino el texto; y un texto plegado es un hipertexto” (Chartier y Rodríguez de las Heras, 2001: 33).

En la pantalla las artes se exponen sin jerarquías ni avasallamientos, para formar un lenguaje de lenguajes, aunque en ocasiones puedan funcionar por contrastes. Comparten la escena, a veces se superponen o se ocultan o aparecen juntas, con lo que, dentro del orden primigenio dado por el diseñador y el autor, el lector decide cuál actuará cuándo.

Aunque “el sistema de enlaces” sirve para

“ofrecer descripciones detalladas o información básica de los personajes y de los lugares” (Ryan, 2004: 113),

lo que define a lo multimedia no es tener que hacer “clic”, para pasar de uno sitio a otro fácilmente (como si de pasar la página o buscar el siguiente capítulo se tratara), o de dejar al azar el orden de lectura (como si leyéramos abriendo las páginas al tacto), sino la cualidad de comprimir todas las visiones en uno solo espacio, lo que obliga a concebir otra idea del tiempo.

“¿Cómo es un texto plegado? Porque es el texto el que se pliega, no es soporte, con en el caso del libro (...) Ya no hay página, insisto, y lo que la sustituye, la pantalla, es un espacio... de tiempo en el que se sostienen las palabras (y las imágenes); un espacio de tiempo definido por la acción del lector: entre un clic y otro clic el texto se mantiene en pantalla” (Rodríguez de las Heras, 2004: 170).

Un espacio de tiempo que no tiene necesaria vinculación cronológica, pues no existe la referencia de algo anterior o posterior, porque no hay un antes ni después preestablecido, sino un conjunto que flota en este

“espacio... de tiempo en el que se sostienen las palabras” (Rodríguez de las Heras, 2004: 170).

Un tiempo que en vez de presentarse con un orden lineal, se visiona como un cubo tridimensional, donde un ángulo se ramifica hacia varias líneas, por lo que desaparece la concepción del antes y el después. La posibilidad de que el contenido sea transmitido por distintas artes, como la declamación, la escritura, la música, la plástica, la animación, permite que el lector fije su atención en varios discursos a la vez, lo que rompe con la verdadera rigidez del papel: la imposibilidad de transmitir con algo que no sea la palabra escrita. La nueva idea del tiempo es que estamos en varios momentos durante el mismo lapso, sin movernos en el espacio físico, sino en el virtual para, así, explorar, hacer avanzar el tiempo por medio del movimiento. En el mundo real, el reloj se activa con el movimiento del péndulo; en el hipermedio, el transcurrir del tiempo depende del movimiento del reloj:

“Mientras que el tiempo actúa como elemento constrictivo que solo permite moverse en una dirección, el espacio se presenta, por el contrario, libre y pululante de posibilidades, traspasado por desviaciones e intersecciones. Las formaciones espaciales funcionan como modelos estructurales a partir de los cuales la narración se va armando” (Gache, 2006: 74).

La fragmentación, pues, permite la presencia de todo junto, aunque resulte paradójico. Y allí radica la importancia del discurso fragmentado, no en las múltiples entradas de lectura ni en la estructura del rizoma.

La estructura de la narrativa multimedia, el guion, consiste en múltiples eslabones con principio y fin en sí mismos, que no requieren de pasado ni futuro para su entendimiento, pero que, si así lo decide el usuario, se puede comunicar con otros eslabones y componer una sinfonía que implosiona. Esta cualidad, de capítulos independientes, permite el entendimiento de la obra fragmentada, gracias a revelar conclusiones parciales que, a su vez, se suman y conforman otra conclusión que abarca la generalidad de la trama. Como cuando alguien relata su vida. Puede hablar de un episodio concreto, obviando todos los demás hechos que vivió durante ese tiempo y que no tienen importancia para su relato. O puede contar por completo lo que sucedió en un día, con lo que su narración termina con la llegada del sueño. Quien le escucha conocerá, pues, ese episodio o esa vida retratada en una jornada. Luego ese alguien puede contar otro episodio u otro día, que se sumarán a lo anterior. El interlocutor conocerá estas nuevas historias con final, además de tener la sensación de conocer mejor al que habla. Y poco a poco, si se tiene paciencia, se compondrá un gran relato, la vida de quien cuenta.

“Las novelas largas escritas hoy acaso sean un contrasentido: la dimensión del tiempo se ha hecho pedazos, no podemos vivir o pensar sino en retazos de tiempo que se alejan cada cual a lo largo de su trayectoria y al punto desaparecen. La continuidad del tiempo podemos encontrarla solo en las novelas de aquella época en la cual el tiempo no aparecía ya como inmóvil ni todavía como estallando, una época que duró más o menos cien años, y luego se acabó” (Calvino, 1998: 17).

En la literatura multimedia las intenciones están definidas para que el lector reciba su espíritu sin necesidad de recorrer un camino lineal ni de andarlo completo.

“Hay que desarrollar estrategias para evitar la sobrecarga de información, también desarrollar el conocimiento de que hay lectura subliminal, es decir, tener en cuenta que el cerebro utiliza de manera consciente las asociaciones mentales de significantes y significados según se va leyendo, aunque, aparentemente, no lo notemos y crear redes de conceptos que organicen la información y su sentido, crear criterios para distinguir el

comentario del comentario, del resumen y de los refritos de otros de un texto original”
(Díaz Corralejo y Brouté, 2013: 269)

Para funcionar, cada eslabón de esta estructura laberíntica proporciona nueva información, no complementaria para evitar la repetición inútil. La idea es que cualquier capítulo pueda saltarse, intencionalmente o no, por un lector. En una estructura de esta clase, el autor no tiene potestad para controlar qué capítulos serán leídos y cuáles no, ni el orden en que se haga, a menos que dirija, mediante trucos de programación, el recorrido del lector. Algunos de estos trucos no son visibles, como la manera en que aparecen los capítulos que se direccionan a partir de algún otro ya leído. O cuando en un mapa de navegación aparecen nuevos eslabones a medida que se leen los ya indicados. En todo caso, las obras multimedias son diseñadas para ser armadas como un puzle. Una imagen sirve para ilustrar cómo es un capítulo dentro de esta estructura: un termómetro se hace añicos, el mercurio escapa y se convierte en brillantes círculos de diferentes tamaños, que pueden ser unidos y separados sin dificultad. De la misma manera, cada capítulo se presenta de manera independiente aunque al mismo tiempo es pieza de un todo. La redacción y edición de los textos se inspira en un redondel que pertenece a otro y que se anilla a varias circunferencias más. Con este tipo de redacción, no serán necesarios los trucos de programación para que el lector encuentre coherencia narrativa en cada uno de los múltiples caminos que se le presentan.

“Si en el discurso lineal el autor puede alterar la disposición de las acciones de la historia mediante anacronías retrospectivas (analepsis o flashbacks) y prospectivas (prolepsis o flashforward) en el discurso multimedia se produce una reduplicación de las anacronías. El autor puede proponer una preorganización temporal y dentro de esa preorganización temporal sugerir prolepsis o analepsis. El lectoautor puede, a su vez, crear sus propias anacronías dentro de las anacronías, generando metanacronías lectoautorales que pueden ser metaprolepsis o metanalepsis. La suma libertad respecto al orden puede redundar tanto a favor como en contra del relato; por eso, como se ha dicho, el autor puede introducir constricciones en el discurso para encauzar la historia”
(Moreno, 2002: 165).

Dentro de este modelo, de este mapa de carreteras intrincadas, la mejor brújula para el lector es una interfaz exacta.

La estructura prescinde de la dimensión del tiempo, que se ha fragmentado, ha perdido su cualidad unificadora, de ordenamiento del caos. En la narrativa existen maneras de controlar el tiempo, más allá del lapso que demore un lector en leer las páginas o en terminar un libro. Puede contraerlo o dilatarlo.

“El tiempo narrativo puede ser también retardador, o cíclico, o inmóvil (además de veloz)” (Calvino, 1989: 49).

Estas tretas literarias pueden aplicarse en el relato multimedia también, aunque la capacidad de añadir florituras verbales a un texto está limitado por la necesidad de concisión. El tiempo se maneja, más bien, por la manera en que se permite que un lector intervenga en la unión de los eslabones, si desea abrir los hipertextos de una pantalla, o avanzar en la lectura, obviando las ideas que se podrían concatenar a partir de su interacción. Un ejemplo de cómo el escritor juega con

“la dilatación del tiempo por proliferación interna de una historia en otra” (Calvino, 1989: 51).

Solo que la anterior puede ser finalizada con regresar sobre la marcha al capítulo abandonado, o abriendo el hipervínculo una vez que se han recibido los contenidos que ofrece el eslabón de turno.

“La libre navegación por los programas multimedia recrea en cada lectura el tiempo del relato. El autor, al manejar las sustancias temporales del contenido, sabe que el lectoautor organizará el tiempo según su lógica personal creando sus propias anacronías. Cuando el autor pretenda mantener inamovible ciertas cronologías, habrá de presentar al lectoautor las constricciones oportunas; pero el lectoautor podrá obviarlas evitando su lectura” (Moreno, 2002: 164).

Es decir, el lector ahora tiene en sus manos la forma de dilatar o contraer el relato gracias a la hipertextualidad, con lo que obtiene nuevas cuotas de poder, además de las características usuales de los soportes anteriores: cerrar el libro, dejar descansar la

lectura, dedicarle muchas o pocas horas. Ante estas nuevas circunstancias de tiempo y espacio, el diseño y el guion ayudan a que la obra multimedia encuentre su singularidad.

“Si cada cual es único, lo que es en la medida en que los demás lo son también. Si solo yo fuera único y los demás fueran idénticos, solo sería un espécimen raro digno de ser expuesto en una vitrina de museo. Lo unicidad de cada uno solo puede constituirse, afirmarse, revelarse progresivamente y finalmente cobrar sentido, frente a las demás unicidades, gracias a las demás unicidades” (Cheng, 2007: 21).

Lo maravilloso de todas estas exploraciones es que parecen presentar una infinidad de posibilidades, como la escritura mural que desarrolla Rodríguez de las Heras:

“Yo he ensayado a escribir en un muro digital ilimitado, pues puedo convertir la pantalla en un muro que se extiende sin límite por sus cuatro lados; en una banda horizontal, también ilimitada, que luego pliego; o probar en sostener las palabras en un espacio tridimensional. Cuando se escribe en espacios distintos a la forma de la página se experimenta con tres características de la escritura digital. Se dosifica de otra manera el texto, es decir, la cantidad de texto que se va a ofrecer al lector. Se ensayan interpretaciones distintas de la cinestesia del texto, cómo se mueve, por tanto, el texto en el acto de la lectura. Y se prueban formas de plegar el texto, ya que si los anteriores soportes proporcionaran dos dimensiones a la escritura, el soporte digital ofrece tres dimensiones, por consiguiente hay que experimentar modos de utilizar las tres dimensiones: interpretar la hipertextualidad” (Rodríguez de las Heras, 2011: 107).

Escrituras cuya forma evoluciona constantemente.

2.4.4. Literatura envolvente

En la instalación de la novela multimedia *Tierra de extracción* en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, durante la bienal colectiva Salón Pirelli de Jóvenes Artistas, de diciembre 2001 a febrero 2002, se podría haber clasificado a los usuarios en dos grupos. La exposición consistía en un cómodo sillón que miraba hacia una pared donde se proyectaba a gran tamaño la obra. Se interactuaba por medio de un ratón que descansaba del lado derecho del mueble. No había ningún otro dispositivo a la vista. Un camino de libros códice ascendía desde los pies del sillón hasta el primer borde horizontal del recuadro luminoso que fungía de pantalla. La mitad de los asistentes se dedicaba a mirar los libros del suelo e incluso hubo alguno que escapó con un par bajo el brazo, pero la mayoría recorría con la mirada y aletargados pasos el sendero de libros, hasta rodearlo y llegar al pedestal sobre el que esperaba el ratón. Allí, sin colocarse en una posición cómoda, tocaba el dispositivo como si quemara. Esperaba a ver qué sucedía, interactuaba un par de veces y se detenía tras el sillón a que alguien tomara el relevo. Entonces pasaba: entraba un representante del segundo grupo de usuarios que prefería mirar la pantalla que los libros. Se sentaba en el sillón, subía los zapatos en el reposapiés y manipulaba el ratón con expectación. Navegaba en la obra; se detenía a leer, a escuchar, a mirar las imágenes. El que aguardaba tras el sillón se veía incómodo sobre todo cuando, como sucedía muchas veces, el que estaba sentado no le dejaba tiempo a terminar de leer el breve texto de pantalla para saltar a un hipervínculo. Uno, el sentado, estaba acostumbrado a explorar las posibilidades interactivas. El otro, el que aguardaba de pie, un lector habituado a la observación pasiva. Estos dos grupos, el de los incómodos y el de los cómodos en la instalación de una obra multimedia, se puede

extrapolar a los lectores que había a principios de siglo XXI: los que no disfrutaban y los que sí. Los primeros se resistían, expresaban temores causados por su excesiva aprensión a las formas tradicionales, mientras que los que estaban abiertos a nuevas experiencias, que creían válido recorrer distintos caminos para que la creación se apropiara de las tecnologías, se entusiasmaban con las propuestas.

En el grupo de los incómodos se manifiestan resquemores, que comenzaban con la manera de nombrar estas nuevas formas literarias. No admitían el término “narrativa” o “novela”, debido a que no identificaban el formato con la lectura tradicional del género, quizás porque

“durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es una labor de construcción física que no se describe en los diversos conceptos de ‘lectura’ (...) Es necesario un esfuerzo no trivial que permita al lector transitar por el texto” (Aarseth, 2004: 118).

Los detractores aseguraban que si la “novela multimedia” se mentara de otro modo, la lectura no “parecería tan rara” y la admitían mejor puesto que no representaba una “competencia” para la novela tradicional al llamarse de otra manera. Si se llamaba novela, aducían, no se podría prescindir del texto, que es una de las intenciones cuando se dota de narración a las demás artes. La polifonía en lo multimedia es la comunión de varias artes, y esto les distraía, “desvía la atención”, “impacta” más que los textos, lo que evitaba, según este tipo de público, la inmersión en la lectura. La interacción activa no permitía “relajarse”. Los detractores defendían la palabra, como si se tratara de una especie amenazada. Sugerían que se utilizaran otras artes para disimular falta de pericia al escribir y eran tachadas de “artificios”, “disfraces”, “perfumes”, “adornos”, “mimos”, “juego infantil”. Había quien opinaba que su inclusión “exige demasiado al lector” y que “su uso abrumba”. Otro presentía que el texto no era más que una “excusa”.

Criticaban la abstracción que toman las palabras en el juego gráfico, cuando se utilizan como iconos o cuando se combinan con otros iconos, pues resultaban “sugerencias

enormemente complejas”. Señalaban las imágenes como elementos perturbadores de la fantasía, que imposibilitaban imaginar lugares y personas. Otra sensación reiterada era la de caos, expresada en afirmaciones del tipo “no me ha gustado nada”, mientras también se señalaba que la estructura de rizoma y otras técnicas empleadas no era “original” porque habían sido utilizadas en la literatura impresa. La ruptura con la linealidad se catalogaba como “desorden”, “laberinto sin sentido”. Recomendaban “coherencia”, añadir explicaciones de argumento y navegación. Exigían guion, mapa, índice, algo que sirviera de pauta. Muchos atribuían sus comentarios a la inexperiencia en lecturas hipertextuales o multimedia, y otros a una estructura “trastocada” que hace difícil de “seguir y comprender” el “argumento” que muchas veces tildaban de inexistente. La falta de linealidad creaba una sensación de “intranquilidad”, “desasosiego” porque el lector habituado al orden numerado de las páginas del código creía haber perdido parte del contenido: no haber “aprovechado”, “conocido” los detalles. “No saber dónde comienza y termina la novela” crea “incertidumbre”, “desconcierta”, lo que ratifica dos de las dificultades del lector reticente: “desorientación” por no poder “controlar la información en un inextricable espacio hiperconectado” y la “sobrecarga de conocimiento”, que impide aprender a “utilizar el sistema” (Díaz et al, 1996: 44-45). Los defensores del formato código esgrimían argumentos ya tópicos, como que el ordenador no puede llevarse en el “bolso”, que el libro de papel es más “accesible”, que leer en pantalla representa mayor esfuerzo y resta divertimento a la lectura. Por su característica lúdica y multimedia, esta obra en cuestión se comparaba con un juego, un entretenimiento, un videojuego de escaso presupuesto por la ausencia de animaciones realistas. Alguno centra su atención únicamente en la forma narrativa y el diseño, y opina que es repetitiva, pues les recuerda otros libros multimedia.

En el segundo grupo, el de los cómodos que sí disfrutaban la lectura multimedia, se opinaba que la posibilidad de que el lector decida los itinerarios de lectura instiga a la intervención, aunque esa libertad sea “relativa” pues han sido “diseñadas” por un autor. Pero encontraban positivo el hecho de que convirtiera al lector en “partícipe”, “explorador”, que debe encontrar su “propia historia” y descubrir los recursos programados para explotar más las características lúdicas del medio. Esta “lectura abierta” creaba “sorpresa” y establecía distintos tipos de reflexión con una lectura entrelíneas de las distintas relaciones entre imagen y palabra: “ironía”, “denuncia social”, “ternura”. Advertían que la “sensación” de caos desaparecía con el avance de la navegación, pues los “temas se relacionan”. Un lector manifestó que, en un primer momento, se generó una “profunda sensación de extrañeza” que desapareció con la lectura. No consideraban que esta forma de expresión, novedosa en ese momento, fuera una “amenaza” para la novela tradicional, porque no “compiten”. Destacaban la “originalidad”, la ruptura con la “rutina”, el mantener las “ventajas” de la novela tradicional y añadir lo “visual” que permitía retener mejor la trama en la memoria. El diseño retenía la atención de inmediato y “obliga” a la interacción, que resultaba “divertida”, “dinámica”. La interacción también se aplaudía pues permitía dejar a la decisión del lector si se involucraba o no con los otros discursos, sobre todo audiovisuales. Opinaban que la literatura multimedia era ideal para incentivar la lectura infantil y adolescente, al multiplicar el atractivo con la interacción, las imágenes y la música, pues la “labor” del lector aumenta al tener que descubrir “no solo texto”. Los entusiastas de lo multimedia se manifestaban sorprendidos por la manera en que las artes se integraban. Atribuían lo novedoso a que ningún arte se subordina a otro, que las otras artes “aportan” tanta narración como el texto, del que se podía prescindir, gracias a un “fascinante” proceso creativo en que los artistas habían contado con plena libertad.

Aseguraban que resultaba “impactante”, “llamativa”, produce “vértigo” y que “permite la inmersión del lector en la historia con más verosimilitud que un simple texto”, pues se creaban “metáforas visuales”. Opinaban que el componente multimedia construía una obra “más sugerente, rica”, que aportaba “dinamismo”, “ameniza”, “potencia”. Se consideraba que las imágenes otorgaban “realismo”, jugando con esas tenues fronteras literarias que separan la ficción de la realidad. Se destacaba la comunión de artes como un “enriquecimiento” al proceso de escritura. Se defendía que la presencia de otras artes no restaba a la imaginación, sino que “permite apreciar sensaciones nuevas”, pero se aseguraba que el lector necesitaba más atención para hilar las artes en un solo argumento y leer entre líneas para interpretar las señales que se vislumbran en los efectos e imágenes. Se destacaba la importancia dada a los pequeños detalles que transforman a la gran historia, y que utilizan la abstracción, el “juego simbolista”, la independencia de cada capítulo.

Esta dicotomía parece haber quedado atrás. Se asume la narrativa multimedia como un lenguaje más, al que se puede estar habituado o no, que se puede preferir u optar o no. Los usuarios tienen, cada vez más, no solo mayor costumbre de recibir y discriminar contenidos presentados en el ciberespacio, sino más capacidad para modificarlos, editarlos y refundirlos a voluntad, gracias a que, por una parte, algunos lectores conocen el lenguaje de programación, y, por otra parte, a la disponibilidad de software, gratuito o de pago, muy intuitivo que deja que cualquier usuario haga sus propias obras, con distinto grado de complejidad. En el caso literario, el lector ya puede re-crear. Su interpretación, que *hace* al texto al leerlo, no ha seguido siendo silenciosa, íntima, exteriorizable solo a través de opiniones, escritas u orales. La interpretación tiene la posibilidad de re-hacer una obra, personalizada: fusionada con otras obras tanto propias como ajenas, moldeada hasta puntos en que es irreconocible. Luego se publica

en red o plataformas comerciales o se exhibe en espacios multimedia. Quizás ahora, con este panorama, el signo textual sea insuficiente para la alfabetización y el lenguaje de programación tienda a unificarse y sea similar al musical y así como se leen las partituras se entenderán los códigos fuente. Se acerca, de este modo, a la muerte del autor vaticinada por Barthes:

“El surrealismo, ya que seguimos con la prehistoria de la modernidad, indudablemente, no podía atribuir al lenguaje una posición soberana, en la medida que el lenguaje es un sistema, y que lo que este movimiento postulaba, románticamente, era una subversión directa de los códigos –ilusoria, por otra parte, ya que un código no puede ser destruido, tan solo es posible ‘burlarlo’–; pero al recomendar de modo incesante que se frustraran bruscamente los sentidos esperados (el famoso ‘sobresalto’ surrealista), al confiar a la mano la tarea de escribir lo más aprisa posible lo que la mente misma ignoraba (eso era la famosa escritura automática), al aceptar el principio y la experiencia de una escritura colectiva, el surrealismo contribuyó a desacralizar la imagen del Autor. Por último fuera de la literatura en sí (a decir verdad, estas distinciones están quedándose caducas), la lingüística acaba de proporcionar a la destrucción del Autor un instrumento analítico precioso, al mostrar que la enunciación en su totalidad es un proceso vacío que funciona a la perfección sin que sea necesario rellenarlo con las personas de sus interlocutores: lingüísticamente, el autor nunca es nada más que el que escribe, del mismo modo que yo no es otra cosa sino el que dice yo: el lenguaje conoce un ‘sujeto’, no una ‘persona’, y ese sujeto, vacío excepto en la propia enunciación, que es la que lo define, es suficiente para conseguir que el lenguaje se ‘mantenga en pie’, o sea, para llegar a agotarlo por completo” (Barthes, 1968: 2-3).

El rol del nuevo lector ya había sido vislumbrado por Calvino cuando habló de alguien

“que lee siempre otro libro, además del que tiene ante los ojos, un libro que todavía no existe pero que, dado que ella lo quiere, no podrá dejar de existir” (Calvino, 1998: 85), e identifica distintos tipos de lectores: uno, el que utiliza el texto para evadirse y que sostiene que

“si un libro me interesa realmente, no logro seguirlo más que unas cuantas líneas sin que mi mente, captando un pensamiento que el texto le propone, o un sentimiento, o una interrogante, o una imagen, se salga por la tangente y salte de pensamiento en pensamiento, de imagen en imagen, por un itinerario de razonamientos y fantasías que siento la necesidad de recorrer hasta el final, alejándome del libro hasta perderlo de

vista. El estímulo de lectura me es indispensable, y de una lectura sustanciosa, aunque solo consiga leer unas cuantas páginas de cada libro. Pero ya esas páginas encierran para mí universos enteros, a cuyo fondo no consigo llegar”.

Dos, el que prefiere regodearse en

“segmentos mínimos, uniones de palabras, metáforas, nexos sintácticos, tránsitos lógicos, peculiaridades léxicas que revelan una densidad de significado sumamente concentrada. Son como las partículas elementales que componen el núcleo de la obra, en torno al cual gira todo el resto”.

Tres, el que busca claves más allá de la obra, en el

“final de verdad, último, oculto en la oscuridad, el punto de llegada al que el libro quiere llevarte. También yo al leer busco atisbos pero mi mirada excava entre las palabras para tratar de distinguir qué se perfila en lontananza, en los espacios que se extienden más allá de la palabra ‘fin’”.

Y, cuatro, el lector insatisfecho:

“Me parece que ahora en el mundo existen solo historias que quedan en suspenso y se pierden por el camino” (Calvino, 1998: 282-285).

Los tres primeros son parte del público que percibe gozo con la literatura multimedia, por la cantidad de nuevas posibilidades de evasión, de mensajes entrelíneas. Sin embargo, el reto está en vencer la resistencia del último lector identificado, el que tiene la sensación de que ninguna historia llega a un final. Con dos premisas se puede enfrentar este tipo de sensación: sencillez del diseño y modestas (o nulas) instrucciones. Que navegar dentro de la literatura multimedia sea tan fácil como hacerlo en el libro código. Uno de los objetivos más difíciles de lograr consiste en producir la inmersión total de la conciencia, repitiendo el fenómeno que produce cuando un lector se introduce en el texto publicado en la hoja de papel. Esto no sucede cuando las convenciones de navegación, o mensajes de hacer esto o aquello, repletan el espacio de la pantalla. Botones que recuerdan al lector, a cada instante si son centelleantes o interactivos (repetitivos), que está tras la pantalla. Como si un anuncio entre paréntesis estuviera colado entre los párrafos: “siga leyendo”, “el editor le agradece la compra”,

“vuelva pronto a su librería”, “¿no quieres volver a leer la biografía del autor?”; o al final de la hoja: “recuerde dar vuelta a la página”. El internauta ya ha superado ciertos signos básicos y, cuando está frente a una obra, no necesita que les sean recordados, ni que haya elementos que le distraigan. El lector multimedia los buscará cuando decida explorar, cuando quiera avanzar, cuando desee saltar de una conciencia creadora a otra.

Lo que Moreno llama “lectoautor” (Moreno, 2002), Mora lo llama “lectoespectador”:

“el camino de la narrativa contemporánea consiste en ir siendo consciente de sus posibilidades narratológicas como interfaz, como medio de interlocución entre la historia que quiere contar y los diversos procedimientos actuales de comunicación que pueden hacerla llegar al lectoespectador (...) El lector 2.0 recibirá complacido una obra cuyos límites pueden ser solo los de la imaginación del escritor para permitir y los del propio lectoespectador para imaginar y/ o completar la experiencia de imagolectura” (Mora, 2012: 66).

Sobre el comportamiento del lectoautor o lectoespectador en las redes sociales, Raphael hace algunas digresiones sobre el *microblog* de Twitter o el *muro* de Facebook:

- Se puede abrir una cuenta en Twitter y escribir sin seguir a nadie ni tener seguidores.
- Se puede estar en Twitter sin escribir, leyendo a otros, o escribiendo, sin leer a otros. En cualquier caso debe haber escritura.
- Toda escritura supone un lector: el autor u otro. Pero no es lo mismo dar a leer a otro que publicar. El público debe ser desconocido.
- Salvo que mantenga una su cuenta privada, y acepte y siga solo a los amigos y conocidos, quien escribe en Twitter publica.
- En los medios de publicación tradicionales, el escritor escribe y el lector lee. En los blogs se espera además que los lectores escriban.
- En las redes sociales no se publica la obra de un escritor para unos lectores, sino el intercambio entre varios que se escriben y leen (Raphael, 2011: 190).

Y pregonar un “manifiesto de literatura Huiqui”, cuyos “axiomas” son, entre otros:

- Toda lectura es escritura: todo lector, un escritor.
- Los derechos del escritor terminan en el punto inicial de la lectura. A partir de este punto, solo existen los derechos del lector.

–El primer derecho del lector consiste en despojar al escritor de su texto para reescribirlo (Raphael, 2011: 206).

El lector actual es como un Dj moderno. No el *disc jockey* clásico que elegía discos y los radiaba sin pausa, sino el que ahora altera la música grabada y comercializada, y compone creaciones propias. El control de los programas para alterar sonidos permite que los Dj compongan y ejecuten música sin nociones de teoría musical ni capacidad para ejecutar un instrumento. El Dj literario asimila los contenidos de las obras multimedia, las manipula y exagera la tendencia de la intertextualidad, intergrafismo y mezcla musical, apoyado en programas informáticos, y produce su propio libro, como Rui Torres en *Amor de Clarice*. Y al igual que sucede hoy con el propagado fenómeno de los Dj, no todo público realiza las mezclas, solo una minoría con iniciativa y talento suficiente. No se habla aquí del “creador” que retrata Jorge Luis Borges en su cuento “Pierre Menard, autor del Quijote”, irónico cuento que da cuenta de un escritor que

“no quería componer otro Quijote –lo cual es fácil– sino ‘el Quijote’. Inútil agregar que no encaró nunca una transcripción mecánica del original; no se proponía copiarlo. Su admirable ambición era producir unas páginas que coincidieran –palabra por palabra y línea por línea– con las de Miguel de Cervantes”. Para lograr el objetivo decidió “seguir siendo Pierre Menard y llegar al Quijote a través de las experiencias de Pierre Menard” (Borges, 1974: 444).

El narrador es un desprejuiciado admirador de Menard y cataloga “*el fragmentario Quijote de Menard*” como “*más sutil que el de Cervantes*” y le resulta “*irrefutable*” la “*influencia de Nietzsche*” cuando Menard transcribe un capítulo:

“El texto de Cervantes y el de Menard son verbalmente idénticos, pero el segundo es casi infinitamente más rico”.

Y concluye el narrador:

“Menard (acaso sin quererlo) ha enriquecido mediante una técnica nueva el arte detenido y rudimentario de la lectura: la técnica del anacronismo deliberado y de las atribuciones erróneas (...) Esa técnica puebla de aventura los libros más calmosos”.

Parodia o visión por parte de Borges, el lector del futuro no se asemeja a este lector-transcriptor que, para su narrador, tiene incluso más mérito que el autor original. Si no que se tratará de un individuo que vivirá en esas dos dimensiones de las que habla Italo Calvino:

“Me paro antes de que se apodere de mí la tentación de copiar todo *Crimen y castigo*. Por un instante me parece entender cuál debe de haber sido el sentido y la fascinación de una vocación hoy inconcebible: la de copista. El copista vivía simultáneamente en dos dimensiones temporales, la de la lectura y la de la escritura; podía escribir sin la angustia del vacío que se abre ante la pluma, leer sin la angustia de que el propio acto no se concrete en algún objeto material” (Calvino, 1998: 198).

Pero este copista moderno, por la diversidad de materiales a su disposición y por no tener la necesidad de ser fiel a los originales sino lo contrario, rehará las obras a su gusto. Así como internet ha inaugurado una nueva era de lectura, también lo ha hecho con la escritura.

En las artes siempre se han reutilizado las ideas y el ingenio de los predecesores que han sustentado las evoluciones. Antes, las obras pertenecían a la tradición y nadie se atribuía la autoría. Los bardos antiguos transmitían las historias a través de las generaciones mediante los cantos, pero

“la tradición de los bardos se basa en repertorios de fórmulas dentro de fórmulas, desde el nivel de la frase hasta la organización de la historia como un todo. Los cantores de historias tenían un repertorio de fórmulas sobre cómo describir a la gente, las cosas y los hechos, descripciones que se podían reformar e introducir en el verso cantado de manera que permitían una variación placentera dentro de una estructura general de ritmos y sonidos regulares (...) lo que conservaba no era un recital concreto, sino la estructura básica, a partir de la cual los bardos creaban sus múltiples sesiones” (Murray, 1999: 200-206).

A diferencia de los bardos, ahora se pueden reutilizar. El lector crea su propia obra y el placer que busca en el arte puede ser, si se lo propone, el de su propia expresión, no ya el de la interpretación silenciosa. Tampoco es silenciosa la lectura solamente. Puede ser publicada y publicitada. La intimidad del disfrute artístico se exterioriza, exhibe como

en la obra *Belive* de Diane Caney, que elige una estructura rizomática para re-elaborar a Theodora, personaje protagonista del libro códice *The aunt's story*, de Patrick White. Cada capítulo de *Belive* comienza con una cita de esta otra obra y puede estar escrito en prosa o poesía; y el texto combinado con imágenes con efectos y juegos de palabra (*breathe* y *breath*) para simbolizar la reclusión de Theodora en un manicomio, o animaciones en *flash* que sirven de hipervínculos para los poemas.

“Ser autor de un texto no significará haber escrito algo fijo e inmutable, sino haber inventado y organizado las estructuras expresivas que componen una historia multiforme” (Murray, 1999: 206).

Como se ha expuesto, las obras primigenias se crean a partir de tanques multidisciplinares de pensamiento, de grupos de artistas que comulgan con una idea. Mientras que las obras de los Dj literarios son derivaciones que producen los grupos comunales y de antiguas composiciones distorsionadas por el nuevo autor, que se mezclan con otros elementos y que pueden ser identificadas, aunque, como suele suceder, solo se recuerden por algún detalle a la original, o sean irreconocibles. En esta obra multimedia secundaria podría suceder el misterio que produce el buen arte. ¿Por qué una obra puede evocar el mismo sentimiento en un extremo a otro del mundo, de un siglo a otro? ¿Por qué la calidad supera, al final, a las técnicas del mercado que captan públicos directos e indirectos? ¿Por qué puede disfrutarse un texto sin necesidad de comprender las complejidades personales del autor? La obra artística es como una poción mágica en la que sus efectos varían según quien la beba. Pero, al igual que con los textos o la plástica, tiene que haber un alquimista que la prepare. Una poción que, en contados casos, sobrevivirá a sus circunstancias y tiempo para seguir surtiendo diversas interpretaciones en el público, lo que hace que las obras pervivan o no.

El creador de obras multimedia, por su parte, puede renunciar a la autoría única para trabajar, con un mensaje común y misma intención, de modo colectivo. No se trata

de la desaparición del autor sino de una redefinición de la autoría. Se diluye la individualidad, sí, pero no el acto de refrendar y reivindicar, aunque sea de manera colectiva, incluso mediante marcas registradas y logos. Todo esto a pesar de que la obra pueda ser alterada, no lograr visibilidad o sufra el desvanecimiento en la red. Junto al nuevo concepto de autoría existe un nuevo concepto de lectoría, que multiplica a los autores. En 1927, Forster se preguntaba:

“¿Cambiará el propio proceso creativo? ¿Recibirá el espejo una nueva capa de azogue? En otras palabras: ¿puede cambiar la naturaleza humana?” y respondía: “Si la naturaleza humana cambia será porque los individuos consiguen mirarse a sí mismos de un modo distinto. Todas las instituciones e intereses personales se oponen a esta búsqueda (...) Si el novelista se ve a sí mismo de un modo diferente verá a sus personajes de una manera diferente” (Forster, 2000: 170-171).

Diversos autores, como Adell, han sostenido que

“la originalidad de la poesía electrónica no reside tanto en el resultado de sus producciones cuanto en los procedimientos de su creación” (Adell, 2004: 289-290),

o como Rodríguez Ruiz que mantiene que

“el papel del autor de hipertextos de ficción (consiste en) explorar sus posibilidades expresivas (sin que importe) el sentido, sino la posibilidad de conectarnos y de conectar todo con todo” (Rodríguez Ruiz, s.f).

No obstante, la innovación ya no resulta suficiente y los lectores no parecen dispuestos a esperar a que acabe la experimentación para disfrutar de la lectura en pantalla. Los autores están llamados a mostrar algo más que la forma narrativa; a contar buenas historias. Los instrumentos tienen que estar al servicio de la obra, no al revés. Una obra con sentido no puede realizarse pensando en la potencialidad del instrumento que se utiliza para llevarla a cabo. La obra no puede ser objeto de abuso tecnológico, por el único motivo de que la tecnología está allí y hay que usarla. Se sucumbiría, así, a la pirotecnia digital, inocua y vacía, y evitar un circo infinito y exclusivamente ornamental. Con la irrupción del formato multimedia se han producido esos cambios en el proceso creativo de las obras. En el libro tradicional, sea cual sea la voz o las voces

narrativas empleadas en el texto, el punto de vista correspondía exclusivamente al autor que trabajaba en solitario, preocupado en exclusividad por su escrito. Ya no, y el concepto de autor en la hiperficción depende de qué clase de obra es: Si es “*explorativa tiene un solo autor*” y si se trata de la

“constructiva tiene muchos, requiriendo una colaboración por parte de cada lector y borrando los límites autor-lector (...) El lector de hiperficción ha de responsabilizarse de sus propios trayectos, y ser muy consciente de la naturaleza del texto resultante de su acción” (Pajares Toska, 1997).

Sin embargo, una obra multimedia pudiera no tener un “solo autor” por la complejidad de su concepción: la realización de una obra multimedia podría requerir la presencia de numerosas disciplinas y, por tanto, de la intervención de varios autores. La visión de los artistas involucrados, quienes interpretan la historia y transmiten su percepción, multiplica la obra que será expuesta. De esta manera, en una obra multimedia los autores podrían compartir el crédito, pues cada uno aporta un plano narrativo de los elementos multimedias que, en la totalidad de la obra, están equilibrados y poseen la misma importancia. Entre escritores, artistas plásticos, músicos, fotógrafos se incluye el programador, que interpreta la manera en que se relacionan las artes dentro de la narrativa multimedia. Aporta, por tanto, la visión colectiva de ordenar lo que podría ser un caos. De alguna manera, el programador es como un asistente de dirección de escena, así como el diseñador, dentro de esta metáfora teatral, podría ser un escenógrafo.

Durante el proceso de creación, este equipo multidisciplinar puede elegir crear una obra cerrada, donde se otorgue la posibilidad de descubrir y recorrer distintos itinerarios de lectura, elegidos por el lector, pero sin permitir alteraciones al mensaje ni a la intención creadora.

“El lector puede elegir en qué orden visita los nodos, pero sus opciones no afectan a la configuración de la red. No importa, pues, cómo el lector recorre el laberinto, porque el

laberinto permanece idéntico y el autor, lejos de perder autoridad sigue siendo su dueño oculto” (Ryan, 2003: 115-116).

En este caso, se considera que la creación no puede ser un acto tribal ni trivial, pues la intención artística se pierde si se deja al azar, a menos que la intención sea, precisamente, dejar una obra a la deriva. Dentro de esta actuación el lector puede crear e interpretar, sin que su hacer quede plasmado en la obra de manera directa, por medio de elementos que inciten a la interacción pasiva, modificando su manera de percibir y el itinerario en que recorrerá la obra. Así podrá

“alcanzar el centro directamente desde cualquier punto de la brújula. Se puede comenzar desde las letras cirílicas, desde las meditaciones sobre una bola de cristal, un molino de oraciones o aun desde una conversación casual acerca de algún suceso trivial” (Jung, 2002: 24).

Entender la re-creación del discurso, como propuesta artística del hipermedismo, tendrá que ver más con las “asociaciones libres”, enunciadas por Freud y Jung, que con la imposición unidireccional establecida por el autor. No se elaborará un montaje directo de la obra, aunque el juego de elementos continúe enunciando una intención y mensaje claros, al mismo tiempo que afronta un dilema: ¿hasta dónde se debe permitir la actuación del visitante? ¿El autor está dispuesto a abandonar su obra inconclusa para que el lector le suplante?

En las “novelas colectivas” los lectores pueden agregar líneas o capítulos a la trama, inspiradas en los cadáveres exquisitos y del automatismo surrealistas: los participantes escribían por turnos sobre una hoja de papel que eran completados por otro, que podía saber o no el contenido completo de la obra; o se revelaban extractos. El entendimiento entre los autores de estas obras parece ser nulo, destacaba lo incoherente y se eximía de consideraciones estéticas (lo que buscaban los surrealistas). Los resultados pueden evaluarse más por el lado de la experimentación que por el literario:

“la heterogeneidad de las aportaciones hace muy difícil mantener la continuidad y calidad necesarias para que una obra sea considerada ‘literaria’. Esto no es un juicio de

valor negativo, porque la intención de estas obras en colaboración no es pasar a la historia de la literatura, sino estimular la creatividad y dar la oportunidad a los lectores de convertirse en autores comunicándose con otros muchos participantes en una experiencia interesante y positiva” (Pajares, 1997).

Entre las posibilidades que se han visto en red está *Proyecto Adán*, en la que cada participante trabaja solo a un personaje distinto, logrando un tipo especial de polifonía, encuadrada en el género de ciencia ficción, el mundo después del “gran cataclismo”. Polifónica porque lo que denominan trama principal se apoya en el relato de un personaje, “El historiador”, pero luego otros cuatro personajes narran la historia desde su propio punto de vista. Cada uno de los autores se encarga de desarrollar a un protagonista, excepto Carlos García que crea las voces de “El historiador” y de “James Phoenix”. Con pocas posibilidades de interactuar y ningún elemento multimedia, la forma de los textos está dispuesta a la manera de weblog, es decir, con un espacio para los textos y una serie de directrices del autor, que no es otro que el mismo personaje. Si bien es cierto que cuando el lector participa como autor y cambia, con su quehacer, la propia obra, la interacción se hace plena, también lo es que en una creación colectiva se necesita buscar la convivencia de ideas y discursos, para fortalecer el resultado. Los participantes deben involucrarse con la intención artística, debatirla en espacios paralelos de discusión, pues la obra misma no es el espacio apropiado para confrontar opiniones. Estas regiones, estos foros, combinan las tres categorías usuales de colaboración: individual, en que cada autor necesita un espacio privado, aunque interacciona con el resto a través de anotaciones; coordinada, cuando varios autores trabajan en un mismo tema aunque no simultáneamente, y sincrónica, cuando pareciera que los autores se encuentran en una pequeña sala de reuniones (Díaz et al, 1996: 126). Ahora la virtualidad permite que las tres maneras existan de manera simultánea.

En la obra colectiva *La huella de Cosmos* se diferenciaron entre el espacio dedicado a la obra novelística escrita para el lector, y la zona en que los participantes

discuten y manifiestan las ideas. Toda propuesta es expuesta para su debate. De esta zona sale el texto multimedia que se publica como capítulo de dicha novela, con lo que

“las relaciones entre autor y público o entre autor y autor han de cambiar, compartiendo ideas y proyectos globales, haciendo un potlach intelectual, comprometiéndose con la irrenunciable realidad a la que debe conducir toda virtualidad, esto es, a convertir en propuestas concretas los desarrollos del pensamiento cibercultural conectado” (Alonso, 2001: 67).

En este proyecto colaborativo, la participación libre y voluntaria de todos los interesados se combinó con la existencia de un coordinador, que podía invitar al desarrollo de determinadas líneas narrativas y que redactaba los textos definitivos, obedeciendo a un solo estilo y coherencia, sin salirse de los lineamientos establecidos por los usuarios del foro. Así, los ciberescritores eran dotados de los personajes y de la trama inicial, como se dota a un niño de sus juguetes, sin decirle cómo deben jugar, ni cuánto tiempo, ni qué personalidad tiene cada muñeco ni qué hará dentro del juego. La construcción de las líneas narrativas es libre. De cualquier modo, la innovación no tiene por qué renunciar a contar una historia que goce de calidad literaria, ni tampoco encarar su creación desde la perspectiva de la literatura tradicional, pensada y escrita para el papel, ni limitarse a utilizar lo digital para disfrazar una pobreza creativa sin avanzar en la evolución de los signos. Pero, como se ha visto, se dificulta seguir el devenir de estas obras, su evolución en este periodo de gestación y consolidación que ha transcurrido, pues el desvanecimiento ocurre con frecuencia y se pierde la pista en el formato blando que las alojó, como sí sucedía con los borradores y manuscritos que permanecían en un soporte duro. Con el libro virtual han desaparecido la idea del “original” que legaba datos sobre cómo había sido la creación y su modificación posible. Existió, por ejemplo, un proyecto llamado *Variantes digitales*⁸, creado en 1996 con la intención de evitar la desaparición de los textos inéditos que luego se transformaban en versiones definitivas

⁸ <http://www.selc.ed.ac.uk/italian/digitalvariants/home.htm> (última consulta: 01/01/2005, actualmente desvanecido).

y comercializadas. Quiere ser depósito de borradores y primeras versiones, errores de impresión, revisiones y volúmenes de correcciones virtuales, que atestiguaran la existencia de un proceso creativo, extraviado por la ausencia de conservación de archivos digitales. Este proyecto, nacido para evitar el desvanecimiento, también se desvaneció. Sí permanece, con una intención similar, los entresijos de *Gabriella infinita*. Rodríguez Ruiz explica que la primera versión se publicó como libro código, pero

“muchos de sus fragmentos no lograban articularse al dispositivo narrativo tradicional, ya sea porque no correspondían al modelo de la narración lineal, ya porque su estatuto era abiertamente no narrativo” (Rodríguez Ruiz, s.f).

Luego lo convirtió en hipertexto, que el autor define como

“texto predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno (...) La idea de producir un hipertexto se genera con el conocimiento que obtengo del término y su práctica, a finales del año 1997 (...). Me intereso en el tema y empiezo a investigar, y así compruebo que, efectivamente, Gabriella Infinita tenía una nueva oportunidad (...). Durante los años 1998 y 1999 continúo mi investigación sobre hipertexto e hiperficción, me matriculo en cuanto curso había para aprender a diseñar páginas web y finalmente, con la ayuda de un editor digital, produzco la versión hipertextual” (Rodríguez Ruiz, s.f).

Esta versión hipertextual tiene un primer texto que debe leerse de manera lineal, pero del que se desglosa un panel con ocho entradas distintas de lectura. Cada entrada deja leer una historia. Excepto dos que son secuenciales, las otras presentan entre ocho y once entradas más de texto. Algunas, como “Dominoes” y “Guerrero”, mantienen la idea de lectura lineal al enumerar los textos relacionados. Otras, como “Federico”, presentan intertítulos, que ayudan a romper esa idea del orden numérico. Finalmente el autor la transformó en “hipermedio”:

“una nueva organización de los fragmentos; la reconfiguración del texto; el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil; una mejor solución a las sugerencias

audiovisuales; una interfaz más interactiva; y el ensamblaje de los distintos elementos” (Rodríguez Ruiz, s.f).

El texto muta con el traspaso. El autor entiende que no es posible mantenerlo intacto durante la mutación:

“Sufrió dos restricciones. Por un lado, hubo, por razones técnicas, que sintetizar aquellos textos que se convirtieron en voz. Esto implica una ‘pérdida’ de información en relación con el texto original. De otro lado, la organización del texto escrito, obligó a la redacción nueva de algunos fragmentos, de modo que pudieran leerse sin conectores narrativos. Esto ocurre en función de la consolidación de una estructura no-lineal. El recorrido narrativo se redujo a la historia de Gabriella y esto también obligó a estructurar la narrativa de una manera específica” (Rodríguez Ruiz, s.f).

El primer cambio visible de la versión multimedia es la inclusión del crédito de “diseño visual e interactividad” con el mismo peso que el del “director general” de la obra, que no es otro que el autor. Luego se incluye un mapa que presenta cuatro partes. La primera es un prólogo “sobre el proyecto”. Las otras tres conforman la novela. La navegación principal se realiza a través de tres botones, uno para cada parte literaria. Las ventanas que se abren dentro de la obra mantienen el diseño y las convenciones extra-artísticas de la obra, como por ejemplo “descargue quicktime aquí”, o “imprimir”, o “ver la habitación”. El primer capítulo, “Ruinas”, es puramente textual e invita a participar en la sección “escribir su historia”. Este vínculo conduce a un foro donde aparecen toda clase de comentarios, desde felicitaciones hasta explicaciones.

La variedad en la manera de crear que instituye lo multimedia influye no solo en los autores, sino en la forma en que se concibe el texto:

“La escritura consiste más bien en organizar objetos que ya están hechos y disponibles en el espacio metafórico de la memoria informática. Solíamos concebir los textos como algo hecho de palabras y oraciones; pero ahora, bajo las influencias conjuntas de la teoría postmoderna y las tecnologías de la escritura electrónica, concebimos los textos como algo hecho de texto. (El escritor) ofrecería texto (du texte) como recurso libremente utilizable por el lector, en lugar de un texto (un texte) estructurado como un argumento lógico cuyo objeto es la persuasión” (Ryan, 2004: 108).

Y, superada la etapa del hipertexto para llegar a lo multimedia, se plantean objetivos aún mayores para los autores y los usuarios. La literatura ha dejado de resumirse a lo impreso y la necesidad de prescindir de texto y darle el mayor mensaje a la menor cantidad de palabras convierte cada elemento textual en herramienta lógica que apoya la persuasión de los demás planos artísticos narrativos.

Entonces, en cuanto a la producción, la obra multimedia requiere de los creadores artísticos que compondrán relatos, música, imágenes, animaciones, y del autor de la estructura de la obra, por donde podrá navegar el lector y en donde convivirán los elementos multimedia, en lo que trabajará con el diseñador gráfico, que además de organización visual de la retórica multimedia, aportará la interfaz y sus materiales, como botones, carteles, limitadores de territorios. También necesita del programador que define el esquema general de la interacción, dará vida y orden a los elementos, otorgándoles personalidad, maneras de actuar, respuestas. Y por detrás de la producción existe además un trabajo ejecutivo que deben desempeñar o delegar los autores, cuyas atribuciones consisten en analizar, aprobar y corregir los resultados de cada etapa del proyecto y comunicar toda información relativa al proyecto, interna y externa, para que existan los debates necesarios en las probables encrucijadas o decisiones sobre la marcha que deberán tomarse. El encargado de estas tareas también evalúa los resultados del montaje, realizar las pruebas de funcionamiento, supervisar la publicación en internet o en otros soportes y fungir de coordinador y enlace entre los demás autores. Por supuesto, cada artista tiene sus necesidades propias, que pueden ser casi nulas como las de los escritores, o que requieren un gran equipo detrás, como la actividad musical: componer, arreglar, interpretar, grabar, mezclar. Así, pues, se trata de la creación en un medio más complejo que los anteriormente conocidos, pero que proporciona numerosas ventajas y, sobre todo, la posibilidad de producir obras que

experimenten con las nuevas maneras de pensar y percibir, que se desarrollan a la par que las tecnologías.

Así, el texto, entendido como el espacio del lenguaje definido por Barthes (1971), ha traspasado, desde siempre, los formatos que contienen las obras literarias, pues, como se ha visto, a lo largo de la historia, las tecnologías han producido nuevos formatos a los que el texto puede acoplarse, modificar sus signos, generar retóricas. El texto es intangible, solo se presiente gracias a la experimentación. Desde hace poco tiempo, algo más de doscientos años, el texto pertenece a su autor. La figura del autor y las reglas comerciales derivadas de la invención de la imprenta han contribuido a colocar a la obra (el libro, fragmento de sustancia) por encima de la noción del texto. Frente a esto, la inteligencia artificial podría crear un tipo de narrador, inexistente aún en todo su potencial, que genere tantas historias como información tenga del lector. Utilizar el “historial” de navegación, los datos tecleados en los buscadores, el perfil de Twitter, para confeccionar una historia a la medida sentimental del lector. El narrador robot inaugura una etapa que ya ha comenzado a colarse en Facebook, donde se “publican” novelas como la citada *The Fugue*, cuyos capítulos se transmiten desde esta plataforma como mensajes para el afiliado. En estas obras se aplican cuestiones simples de programación que generan gran eficacia narrativa, como cambiar los nombres propios de los personajes por el del lector y sus amigos, obtenidos de esta información pública que son los perfiles y los listados de amistades. Aparte de la utilización de las bases de datos suministradas por internet existen otras posibilidades para la literatura, a partir de ensayos provenientes más de la ingeniería que de las humanidades, basadas en inteligencia artificial, como la que construyeron Philip Beesley y Rob Goberz, llamada *Hylozoic Soil*, presentada en la exposición Vida 11.0. Allí unas formas “vegetales”, construidas con acrílico y sensores, respondían a la cercanía y movimientos del público,

al desperezarse o esconderse. Recursos más interesantes para las posibilidades narrativas se intuían en la instalación *ALAVS 2.0 (Autonomous Light Air Vessels)*, en la que una “manada” de “animales” (en realidad, pequeños globos aerostáticos) reaccionaban ante la propuesta de amistad o enemistad que recibían del usuario, quien les hablaba por teléfono móvil. En este caso, la dicotomía de la comunicación (sí/ no) restringía las acciones (estampidas o acercamientos, aceptar alimento o camuflarse) pero permite avizorar la complejidad dramática que solo un narrador robot, presto las veinticuatro horas del día a modificar su trama en función de las exigencias del lector, puede asumir.

Con esta particular atención, que va más allá de la interacción permitida hoy por las plataformas multimedias, el narrador podría despertar un tipo de reacción más intensa en el lector: por primera vez, existirá reciprocidad. El personaje (y el narrador se considera un personaje más en la trama, aun cuando realice su función desde fuera de la acción, como en el caso del omnisciente) corresponde a sus sentimientos y deseos. Y por primera vez también desde que la lectura silenciosa revolucionó la cultura, el lector es tratado como individuo y no como masa. ¿Cómo competirá la humanidad ante el narrador robot? ¿El texto, la literatura, podrían perder el componente humano? En respuesta, interviene el lector, que asume un rol creador; un lector tan activo como un niño que juega *Animal Crossing* en su Wii, la consola que ha revolucionado el mundo de los videojuegos al permitir que las respuestas corporales sean “leídas” y procesadas por la máquina. El uso del mando Wiimote, con el que Nintendo ha superado a sus competidores Sony y Microsoft, se comienza a utilizar también para la plástica, el teatro y la música, gracias a su capacidad para convertir los movimientos en imágenes y sonidos. La performance y las obras de arte establecen una relación de simbiosis con el objeto: el Wiimote, creado como interfaz de un programa cíclico y reiterativo (el

videojuego), adquiere una dimensión cultural y social. El nuevo lector se enfrentará a un narrador robot dispuesto a obedecerle. Y con esta sumisión, le exige actuar. ¿De qué será capaz un lector Wii al interactuar por medio del tacto, los movimientos, la voz, la escritura y todo aquello que transforma el pensamiento en mensajes (e incluso aquello que lanza mensajes involuntarios: el olor, el sudor)? Se podría imaginar una obra cuyas tramas avancen con los movimientos del cuerpo; libros en donde las descripciones se huelan y saboreen, donde las reacciones del lector produzcan, a su vez, reacciones en los personajes; donde el usuario “viva” más que imagine. Y su vivencia influirá en la trama. A comienzos de los años setenta Barthes asumía las ideas de Mallarmé (el público debe producir el libro) y acusaba que la “*reducción de la lectura a un consumo*” era “*responsable del ‘aburrimiento’ que muchos experimentan ante el texto moderno*” (Barthes, 1971). Las tecnologías y sus posibilidades para la escritura amenazan el rol pasivo del lector y, al mismo tiempo y como consecuencia directa, la hegemonía y autoridad del crítico. Con un narrador robot que permita un lector Wii el datamining, nombre que recibe el aprovechamiento específico de las bases de datos, junto a la aleatoriedad y la interactividad, son rasgos que se suman a los ya convenidos en la narración multimedia para tener lectores activos, cada vez más activos.

“Los lectores no van a desaparecer y la lectura se acomodará a diferentes formatos, pero ni el lector ni el escritor desempeñarán su función en la misma forma” (Navarro, 2012). El autor, junto a su lector, ha enfrentado otros retos relacionados con labrar el lenguaje para contribuir a la evolución. La tecnología genera nuevos discursos, campos potenciales para la literatura, como el que muta a partir de propias tecnologías. La propagación casi virulenta de los mensajes de textos, enviados por telefonía móvil, aceleró un proceso revolucionario en la escritura: un nuevo lenguaje, iconográfico y totalmente funcional, que producía textos que solo podían ser leídos en silencio: no son pronunciables. No se recitan, se interpretan. Como lenguaje no fonético, por su

magnitud y alcance, no ha tenido precedentes en la cultura occidental. Al leer cualquier sms escrito por un usuario habitual, que envía al menos quinientos mensajes de texto al año, se aprecia que los contenidos transmitidos por teléfono celular no se redactan de la misma manera que el texto tradicional. En la edad primitiva de los sms, se comenzó a abreviar la palabra, generalmente mediante la supresión de vocales. Así, la palabra leída se reconocía por su semejanza aproximada con la palabra escrita tradicional. Es decir, la nueva palabra escrita emuló a la palabra escrita antigua, así como la escritura convencional imitó el sonido de esas palabras que reproduce. Con esta mutación del texto, el lenguaje escrito de los sms dejó de sustentarse en el sonido y se basó en la vista. Los sms generaron una mutación de la escritura, una evolución del lenguaje. La comunicación ha vivido varios procesos similares a lo largo de la historia, que no desplazan las formas existentes, pero que consolidan nuevas expresiones. Del lenguaje de gestos, a lo oral; de lo oral a la escritura *vocalizable*. En esta última transferencia se renunció a poseer alguna información, como la expresión del rostro, los gestos de las manos, la mirada. Y mientras más se popularizaba la escritura, más se obviaban estos signos, antes imprescindibles para calibrar lo que contenía el mensaje. Como el sms proviene de lo escrito, se avanza de la escritura vocalizable a la escritura impronunciable. Es decir, como no proviene de lo oral, desdeña la vocalización. Algunas veces, el objeto o la acción se simboliza a partir de su imagen, como en el caso del emoticono, la forma avanzada de lenguaje sms, que simboliza la idea y el objeto. Por ejemplo: ☹o significa “aburrido/ aburrida/ aburrimiento”; %-(, “confusión/ resaca”. Pero si se usa el paréntesis inverso: %-) indica “borrachera/ enamoramiento”. Puede pasar del contenido erótico, como en (.)(.) que quiere decir “mira mis tetas/ qué tetas” al estado del tiempo: si llueve o lloverá, se teclea (¬ . Cuando se simboliza a partir de la palabra que le denomina en la escritura convencional, adquiere un valor iconográfico:

Las letras sin significado aparente causan una imagen en la mente del lector, pero la imagen no es la de un objeto u acción, como en el caso de la palabra escrita convencional, sino la imagen de la palabra que denomina al objeto. Por ejemplo: ftbl, “fútbol”; amr, “amor”; vdd, “verdad”.

Amparado en la escasez de reglas y en la intuición, la metamorfosis y propagación de la escritura iconográfica prosiguió durante varios años, a pesar de los intentos de domesticar la pantalla del móvil por parte de la literatura tradicional. ¿Por qué no se podía instaurarse el lenguaje escrito tradicional en este espacio? Hay, al menos, dos razones, ambas tecnológicas, lo que demuestra la enorme influencia que tiene lo técnico sobre la forma de comunicación. La primera es la limitación de caracteres impuesta por las empresas telefónicas. El territorio de la escritura se fragmenta en parcelas de mil ciento veinte bits, un dato que suele traducirse en ciento sesenta caracteres. Para el escritor de sms, la brevedad apremia. El papiro era, podía ser, interminable. Y eso afectaba el lenguaje. En la escritura de rollos, la retórica era subordinada (y coordinada y yuxtapuesta), acompasada no por los signos de puntuación, sino por el movimiento del cuerpo, de la mano que desenrollaba. El libro códice cambió la expresión textual. Simplificó la escritura; se popularizó el punto; se impuso el párrafo, con lo que la escritura se alejó de la expresión oral. Con la obligatoria ruptura de la lectura para pasar de página, se numeraron las hojas, aparecieron los capítulos y se inventó el índice. En los sms, la oración simple, la mínima forma de expresión, se simplifica aún más: suprime partes esenciales de su estructura y las oraciones prescinden del sujeto, o del verbo, o del predicado. Se sostiene en la sugerencia; por tanto, en la perspicacia del lector. En efecto, el espacio limitado afecta la forma del texto: se hace breve, fragmentado y sugerido, como los microcuentos tradicionales o los chistes. Pero la longitud limitada del texto, no parece suficiente para forzar un cambio

tan importante en el lenguaje, pues incluso en mensajes de escasos caracteres, donde no sería necesario suprimir la fonética, se utilizan el lenguaje sms.

La segunda es la herramienta de escritura con que comenzaron a enviarse sms y a crearse emoticonos. Este lenguaje utilizaba solamente el teclado del móvil como instrumento, que, a diferencia del teclado de la máquina de escribir y del ordenador, realizaba una discriminación sobre las letras. El teclado constaba de doce teclas, y solo ocho funcionaban para introducir letras. El treinta por ciento necesitaba que el botón se apriete una sola vez, otra cantidad similar necesitaba dos toques y otra, tres. Pero algunas requerían cuatro pulsaciones, como el caso de la S, una de las más empleadas en idioma castellano, y de la vocal O, cuando el sistema incluye la Ñ. El teclado de los móviles imitaba al que se ideó con el primer teléfono de tonos. Aunque el teclado ofrecía la posibilidad de caracteres con tilde y diéresis, la correcta ortografía se penalizaba: los móviles estaban programados por un alfabeto llamado GSM, de ciento treinta y ocho símbolos, en el que se excluían las letras con tilde y con diéresis. Solo los símbolos incluidos dentro del alfabeto GSM pesaban siete bits (con lo que un mensaje se factura cada ciento sesenta caracteres). Si se apretaba otra letra, el sistema cambiaba automáticamente al alfabeto Unicode, en el que cada signo ocupaba dieciséis bits y el mensaje se cobraba cada setenta caracteres. Los usuarios suplían las carencias con invención, y fabricaban este nuevo lenguaje, que no se encaminaba por completo hacia lo ideográfico, donde cada signo corresponde a una idea, sino que solo la suma de signos lograba expresar una idea, pero con la ambigüedad del símbolo; es decir, sin la contundencia del concepto. De ahí que se diga que un emoticono refleje emoción.

“En el mundo contemporáneo es en relación con la textualidad electrónica que se esboza un nuevo idioma formal, inmediatamente descifrable por cada uno. Es el caso de la invención de los símbolos, los emoticons como se dice en inglés, que utilizan de una manera pictográfica algunos caracteres del teclado (paréntesis, coma, punto y coma, dos puntos) para indicar el registro de significado de las palabras: alegría :-) / tristeza :-(/

ironía ;-)/ ira :-@ ... Ilustran la búsqueda de un lenguaje no verbal y que, por esta misma razón, pueda permitir la comunicación universal de las emociones y fijar el sentido del discurso” (Chartier, 2001: 56).

Este lenguaje prometedor, sin embargo, que estuvo circunscrito a lo juvenil como una jerga de barrio, perdió arraigo gracias a la irrupción del “smartphone” y su sistema de autocorrección de palabras, y otros servicio de mensajería donde no se penalizaba la cantidad de caracteres, como Whatsapp. No obstante, su pérdida de popularidad sigue reflejando la necesidad de lo instantáneo, de la velocidad en que se vive y que exige respuestas igual de rápidas, porque la conexión es continua y la comunicación inmediata. El sms tenía, en este aspecto, las connotaciones del lenguaje íntimo, del tú a tú, de la informalidad. Libre de la rigidez que implicaba la direccionalidad múltiple del contenido, las normas eran, más que flexibles, individuales, lo que confiere una línea de acción interesante para la literatura. Esta velocidad implicaba también la lucha contra la sobreinformación. Quien usaba un sms, enviaba un mensaje directo. Se decidía por la precisión ante la saturación de información a la que se veía sometido. Se limitaba a la pregunta y respuesta, a la información concisa. La brevedad del sms basaba gran parte de su información en la suspicacia y deducción del receptor, quien aporta la sintaxis y los matices del contenido. Aunque el verso y el microcuento se ha publicado en ocasiones en la pantalla del móvil, siempre se ha preponderado la escritura tradicional, restringiendo la cantidad de palabras utilizadas y no abreviando estas palabras para encontrar más espacio para la escritura y, por tanto, para el desarrollo de ideas, tramas y versos. Ese sería, junto a las convenciones que el uso literario impondría, la tarea de domesticación y enriquecimiento de un lenguaje que ahora, en este primer estadio, es funcional, limitado y burdo. Estos intentos literarios, escritos en sms, no tienen por qué restringirse a la pantalla del móvil y pueden establecerse en otros formatos y combinarse con otras lenguas hasta que se consolide su lectura.

Otro lenguaje que puede ser domesticado por la literatura es el informático, también funcional, extraño a la autoridad literaria, que ha ganado en complejidad desde aquel sistema binario original. Su potencial es apreciable en un largo registro, el de las marcaciones y mensajería de los móviles, y transmutada a .txt para su legibilidad en pantalla de ordenador. Por ejemplo, hace algunos años se filtraron desde la plataforma de Wikileaks los sms enviados durante las horas de la tragedia del 11 S, junto a la información que intercambian automáticamente las compañías telefónicas⁹. Si el lector se toma la molestia de leerlos linealmente, como si se tratara de un texto; si dedica el tiempo necesario a desentrañar las palabras, y evita que sus ojos corran deprisa sobre las líneas, encontrará literatura: los datos, minuto a minuto, son una gran crónica de los acontecimientos, y, narrativamente, le confieren un ritmo que solo alcanzan las grandes novelas de acción. No existen los párrafos, pero en la primera parte, de las primeras horas, se recrea el despertar de una sociedad que será sacudida luego. Más adelante, cuando ha sucedido el ataque, se recrea el clima, claustrofóbico, tenso, de aquellas horas: incomunicación, llamadas fallidas. Una y otra vez. Hay poesía en esa reiteración. La tensión, gracias a los bucles que traza el testimonio autómatas de estos registros textuales, aumenta línea a línea. El universo diegético se construye y se sostiene también en el ruido. Blanco o sucio, corre como un rumor paralelo a la trama. Ruido que se puede leer. Y que se combina con el gesto del dedo apretando el botón de los teléfonos. Acción que se “ve” al leer los números marcados. Primerísimos primeros planos de las manos de los personajes, que aparecen, así, en medio del ambiente, cada vez más tenso. Gracias al signo, ahora un icono, 2001/09/11 se siente opresivo, claustrofóbico; se presiente desesperación, horror. Es la poética del signo, como la imagen que transmite la palabra exacta; ahora reconvertida en ocho números.

⁹ <http://911.wikileaks.org/release/messages.zip>, actualmente desvanecida.

Escrita por un elemento no-humano, podría tratarse de la gran novela de principios de siglo si pudiera superar un obstáculo: se requiere de una enorme paciencia para adiestrar la vista a la lectura de estos códigos, para descifrar su contenido a primera vista, para apreciar la información que transmite la reiteración del lenguaje. Para acercarse a esta obra, el público debe aprender a leer otra vez. El autor de literatura puede aprovechar este lenguaje de programación, adaptarlo al entendimiento humano, utilizarlo para recrear universos complejos, como los que retrata este registro. De alguna forma, la conquista del lenguaje informático es el reverso de un anverso literario. Como dice Macé:

“Como el mundo de las apariencias es propicio a las paradojas, nos parece que la realidad existiría un poco menos si fuésemos capaces de darle la vuelta para ver su reverso y sus dobles, en los espejos, la imágenes del sueño y los marcos de agua: fenómenos pasajeros, apariciones efímeras que fijan la atención desplazando su objeto, del mismo modo que la metáfora provoca reflejos en el lenguaje, dando lugar a una vibración en torno a las cosas que las dota de un aura” (Macé, 2009: 368).

Otro reto implícito de la narración multimedia: narrar sin texto. En las dos propuestas anteriores, la literatura se sostiene en el texto. Un contenido modificado, insurgente, pero con base en la palabra escrita. Sin embargo, la literatura puede explorar otra posibilidad, la de prescindir del texto de la misma manera como ya antes renunció en gran medida a la oralidad y a la gestualidad. Al renunciar al texto como base para su transmisión, soporta parte de su mensaje y contenido sobre otras artes, con lo que obtiene un efecto envolvente al producir estímulos que no necesariamente pasan por el cerebro, sino que penetran en el lector por medio de sus otros sentidos, como el gusto o el olfato. En lo multimedia, lo textual se reserva para lo abstracto y lo intangible; es territorio de la subjetividad del autor, de representación de aquello que no puede atestiguararse sin la mediación textual. Una de las claves de lo multimedia es la superación del texto como mediador único. Incluso se trata de superar todo aquello que

intente mediar entre, por ejemplo, una fragancia y la fragancia misma. La palabra escrita gana y pierde espacios. La entidad digital del libro contendrá y transmitirá, además de lo visual y lo audible, los olores y sabores. Y se convierten así en más territorios para la literatura. En contraposición, se puede también transformar el medio (texto) en objeto de la obra. Junto a su significado, importa la forma visual, tanto como la rima la prepondera por su sonido. El placer de ver la silueta de la palabra y sus letras, revestidas de belleza según sus características ilustrativas y pictóricas. Cuando se acopla al ciberespacio, el texto se transforma también en otra cosa, algo que permite su aprovechamiento como objeto de arte. Es decir, independiente de su significado, la palabra escrita se aísla, lo que la despoja de significado abstracto y le convierte en materia tridimensional. Mientras que si se encuentra dentro de un contexto, mantiene su sentido. La potestad para aislarla o contextualizarla la tiene, desde luego, el autor, pero también la puede tener el lector, quien puede acercarse o alejarse de ella con un clic. Dentro de una composición, cuando la distancia desde la que un lector observa el texto es adecuada para la lectura, el texto mantiene su rol tradicional y su significado. Si es demasiado cercana o lejana, se transforma en ese objeto transformado.

En cuanto a la publicación, que puede considerarse ese espacio que comparte un autor con un lector y donde, en casos de interacción abierta, se encuentran para transformar la obra, Chartier avisó la coexistencia de dos formas de publicación:

“La que va a seguir ofreciendo textos abiertos, maleables, gratuitos, y la que resultará de un trabajo editorial que necesariamente fijará y cerrará los textos publicados para el mercado. Quizás dos tipos de aparatos van a corresponder a cada una de estas formas: el ordenador tradicional para la primera y el e-book, que no permite el traslado, la copia o la modificación de los textos, para la segunda. Así, el libro numérico estaría definido por oposición a la comunicación electrónica libre y espontánea que autoriza a cualquiera a poner en circulación en la red sus ideas, opiniones o creaciones. Así se reconstituiría en la textualidad electrónica un orden de los discursos que permitirá diferenciarlos según su identidad y autoridad propia” (Chartier, 2012).

Bajo esta premisa, y desde la óptima de la narrativa multimedia, parte de los retos que asumen tanto los creadores como los re-creadores, se relacionan con el nuevo libro y el medio en que existe.

Por una parte, se puede decir que concierne a la reconstrucción del objeto libro, que ahora es virtual. La inmaterialidad del libro y el hecho de que la literatura comienza –o vuelve– a carecer del empaque, tan eficaz para la mercadotecnia de los géneros literarios como productos, obliga al autor a reafirmar su compromiso con la poética. Los editores del libro código favorecieron la imprecisión del discurso, premiaron la longitud del texto en detrimento de la exactitud. Cualquier historia era mejor si alcanzaba un total de palabras que la convirtiera en novela. El libro virtual desvanece la importancia del empaque al menos en esta etapa de formación, de prueba, que, al ritmo en que se exploren los nuevos lenguajes, conduce a una consolidación del formato. La virtualidad del libro permite también que el escritor publique en tiempo real, a medida que los eslabones de su obra sean finalizados. La existencia de obras literarias “en proceso” podría potenciar la intervención del lector (si es que esa intervención pública forma parte de la intención artística del autor). Por otra, la lucha contra las dos enfermedades que ya se han abordado: obsolescencia y desvanecimiento, pues la obra digital es vulnerable. La preservación de su existencia en el ciberespacio requiere continuos cuidados para que su programación y formato electrónico no quede obsoleto e ilegible con la renovación de soportes y para que no se desvanezca en los servidores por falta de mantenimiento o pago de cuotas. Mientras que para combatir el desvanecimiento, el autor puede intentar la duplicación, las copias, aun cuando en el medio digital una única copia es suficiente para que infinidad de usuarios la lean. Pero la desaparición de ese ejemplar singular significaría una pérdida permanente. Sin la vigilancia del autor, que por ahora asume la figura que el bibliotecario asumió para los papiros y códigos, la obra

digital es tan frágil como un libro abandonado en medio del bosque. Por último, otra forma de publicación de la obra multimedia está en la ocupación del espacio público, y hacer que esta literatura sea “envolvente”, es decir, que la interacción no sea solo voluntaria. Que no sea el lector el que decida si influye o no. Que sea el autor, robot o no, el que pautе las condiciones para que la injerencia del lector afecte la obra. Incluso a pesar del lector. Incluso a pesar del no-lector, del transeúnte desprevenido cuando la obra se instala en el espacio público –plazas, calles, garajes, hall de instituciones–, de quien “pasaba por ahí”. Esto implica que quien vive de espaldas a la literatura, aunque no lo quiera, se relaciona con la obra. Debe aprender a convivir con la literatura que existe en el espacio público, así como los ciudadanos de cualquier ciudad lo hacen con los coches. La literatura instalada envuelve a la persona, la atrae, instiga, seduce. Y la incluye en la obra. La ocupación del espacio público con obras literarias multimedia reabre la era de la lectura colectiva, aunque esta vez, silenciosa.

3. EL FONDO

En esta tercera parte, puede ser necesario volver al concepto de literatura y de libro. El libro:

“en su materialidad, ha sido hasta el siglo XIX el soporte accesorio de un habla preocupada por la memoria y el retorno. Y helo aquí convertido, y esto es la literatura, más o menos en la época de Sade, en el lugar esencial del lenguaje, su origen siempre repetible, pero definitivamente sin memoria” (Focault, 1996: 102-103).

y la literatura

“La literatura, en sí misma, es una distancia socavada en el interior del lenguaje, una distancia recorrida sin cesar y nunca realmente franqueada; finalmente, la literatura es una especie de lenguaje que oscila sobre sí mismo, una especie de vibración, son insuficientes y bastante poco ajustadas, porque permiten suponer que hay dos polos que la literatura es a la vez literatura y además, al mismo tiempo, lenguaje, y que habría entre la literatura y el lenguaje algo así como una idecisión. De hecho, la relación con la literatura está por completo atrapada en el espesor absolutamente inmóvil, sin movimiento, de la obra, y al mismo tiempo tal relación es aquello por lo que la obra y la literatura se esquivan mutuamente. Porque, en un sentido, ¿cuándo la obra es literatura? (...) Es esa especie de ritual previo que traza en las palabras su espacio de consagración” (Focault, 1996: 66-67).

Así, cualquier escritor es un mudo que señala una minúscula parte del universo que pasaría desapercibida si, al mismo tiempo que convence al lector para que se detenga a mirar, no tejiera una tela de araña donde atraparlo. Sucede tanto en la narrativa analógica como en la digital. Y ambas se deben a la poética que, según Ezra Pound, es la capacidad de decir más con menos palabras, en parte gracias a la utilización de vocablos que potencian la creación de imágenes y “mantiene la eficiencia del lenguaje” (Pound, 2000: 39), por medio de la exactitud y la claridad, pues con un lenguaje claro y exacto se escribe la literatura, “el lenguaje cargado de sentido”, y la gran literatura, “el lenguaje cargado de sentido hasta el grado máximo que sea posible” (Pound, 2000: 35).

La narrativa posee claves literarias que pueden ser aplicadas a la literatura digital, que, aunque afectada por una estructura (mapa, cartografía, guion), está sometida a los mismos elementos de excelencia y calidad que contienen las obras literarias publicadas en código u otros formatos anteriores.

“La literatura electrónica es un campo de estudio por varias razones expuestas en un sentido de ‘presentismo’. Debido a su relación intrínseca con el aparato tecnológico en el que se produce (de lectura) y se procesa (la novedad) se le cita a menudo como un valor literario. Aunque no niego que la innovación y el experimentalismo proporcionan razones de peso para participar con una obra de creación, si ponemos la novedad en la cúspide de una jerarquía de valores, nos arriesgamos a cegar a la obra que precedió a cualquier innovación, y actuar de este modo es no tener sentido de la historia. Al centrarnos tan intensamente en la innovación tecnológica, también corremos el riesgo de perder de vista los contenidos, en cuanto a obra literaria, que pueden tener estos trabajos” (Rettberg, 2013: 31).

Lo ideal, por tanto, es no supeditar la calidad literaria de las obras narrativas multimedia, a favor de las formas, aun cuando

“muchas veces, el gran público y los medios de comunicación y divulgación fijan más su mirada en los aspectos materiales de literatura –los extraliterarios como la producción, edición, distribución y venta– que en los propiamente literarios” (Montesa, 2011: 10).

En esta segunda parte, se partirá del análisis de obras narrativas de distinta índole para abstraer aquellas técnicas de la escritura creativa que juegan a favor de la literatura electrónica.

Para construir un eslabón narrativo digital, que encaje en la estructura multimedia y tenga calidad literaria, existe una serie de herramientas para que la historia funcione ante los ojos de un extraño que se asoma a esa realidad recién descubierta. Sí, el lector/ usuario/ navegante/ lectoautor/ lectoespectador (o como quiera llamársele) intervendrá en el espacio digital con las reglas de interacción analizadas, pero tendrá que encontrarse con contenidos que le proporcionen gozo estético, profundidad de

contenidos, experimentación formal. Se puede, así, responder de forma afirmativa a la pregunta que hacía Chillón:

“¿De veras se extingue el arte de narrar, y la genuina experiencia que de él deriva, porque los viejos modos de comunicar –populares, anónimos y artesanales, coparticipativos y hasta cierto punto espontáneos– han sido reemplazados por la presente cultura mediática, acusadamente tecnológica e industrial?” (Chillón, 2012: 57).

La técnica literaria, que existe, no es una regla fija aunque haya manuales. Pero entre los párrafos de los mejores autores se avizoran estas técnicas narrativas que, una vez manejadas con corrección, pueden forzarse, romperse para acoplarse a las propias reglas y convenciones del medio digital. Imaginación y técnica para lograr el relato universal, que conmueva a cualquier humano, sea cual sea su cultura y su tiempo. O su plataforma de lectura.

Como escribió Sándor Marai:

“Lo único seguro son los hechos, la realidad... Todas nuestras explicaciones de los acontecimientos están viciadas por un halo literario” (Marai, 2005: 136.), donde esos hechos conforman el fondo, y el halo, la forma. La historia se deja influenciar por la construcción del personaje y el punto de vista de la narración. La decisión de elegir una alternativa, y no otra, influye en la historia, y esta influencia se esconde en la metanarración, y su invisibilidad la convierte en arma sumamente efectiva ante el lector. En esta sección se abordan algunas herramientas para que el fondo de una narración funcione ante los ojos de un extraño que se asoma a esa literatura recién descubierta. La idea es que una vez descubiertas esas técnicas, y aprendidas, se puedan forzar, romper incluso.

Dentro de la exigencia del medio digital de crear y articular lexías, eslabones independientes y al mismo tiempo combinatorios, autoconclusivos pero también elementos de una estructura rizomática amplia, la generación de contenidos textuales se inclinan por seguir más la técnica del cuento, que la de la novela lineal. Aquí se habla

de herramientas para construir un cuento y, no de novela, porque el relato breve se acerca más a la estructura pura de cada eslabón de la forma multimedia, e incluso a la literaturización de los demás lenguajes, componiendo, en conjunto, lo que se puede denominar novela: un género flexible, híbrido, capaz de albergar en sus líneas a los demás géneros literarios; que ha ido incorporando en su estructura a medida que ha evolucionado, gracias a la amplitud de su definición. Vila-Matas asoma una definición del que escribe cuentos:

“un indagador, un perseguidor de vidas ajenas, una especie de ocioso detective, un cuentista” (Vila-Matas, 1994: 96).

Como señala Sanz Villanueva

“La crisis actual de la novela no es presumible que se resuelva en su extinción. Seguirá habiendo novelas porque la invención, junto con el lenguaje, parece un largo rasgo antropológico, pero probablemente serán distintas a las que ahora conocemos (...) A más largo plazo, sin embargo, a la novela literaria, la novela con valores artísticos, que además lo quiera ser de su tiempo, le espera un buen trabajo. Tendrá que desprenderse de gangas sociológicas justificables en el pasado y deberá superar los convencionalismos de épocas en que predominaban formas de comunicación distintas a la actuales. En suma, la novela ha de afrontar la renovación que le permita sobrevivir a largo plazo” (Sanz Villanueva, 2011:166).

3.1. Creaciones

3.1.1. Del personaje

Toda historia necesita un personaje. O personajes. Crearlos, conferirles existencia y complejidad es una de las primeras tareas en la creación literaria. Los escritores clásicos acostumbraban describir a sus personajes haciendo extensas descripciones biográficas pero en las obras modernas se presenta a los personajes por medio de la acción. El personaje, literario o periodístico, existe a partir de su movimiento. El lector “ve” cómo se desenvuelve:

“Las características del personaje surgen progresivamente, alternándolos con palabras o acciones, o encarnándolas en ellas” (Lodge, 2002: 116), para crear personajes con profundidad psíquica; es decir, definir psicológicamente a su personaje. E. M. Forster diferencia dos tipos de personajes en la novela: los “planos” y los “redondos” (Forster, 2000: 74). Los planos son “esterotipos”, “caricaturas”, que se construyen sobre una única idea o cualidad. Son simples, sin complicaciones y no cambian durante todo el desarrollo del texto. Generalmente son utilitarios y sirven para apoyar las acciones de los personajes redondos, que son complejos psicológicamente y ante los que el lector no sabe con certeza cómo reaccionarán. Dice Forster que debe sorprender y convencer. Los personajes complejos psicológicamente se independizan del autor que, según Bajtín, hablará de él como si se tratara de una persona real (Bajtín, 1992: 15-16), a lo que puede ayudar lo digital:

“En esta subida al escenario digital (la pantalla que se proyecta ante el público lector) se puede plantear la búsqueda del estado anímico y psicológico para asumir el papel del protagonista de la obra” (De la Flor y Escandell Montiel, 2014: 234).

Describir al personaje desde su acción y desde sus pensamientos; descubrir sus cualidades físicas, (características fenotípicas como estatura y peso, color de piel, cabello, ojos, rasgos) combinadas con la etopeya (carácter, acciones y costumbres). Ambas pueden combinarse, pues el lector requiere tanto de lo visual como de lo emocional para conocer a un personaje, en partes iguales.

“Benincasa, habiendo concluido sus estudios de contaduría pública, sintió fulminante deseo de conocer la vida de la selva. No fue arrastrado por su temperamento, pues antes bien Benincasa era un muchacho pacífico, gordinflón y de cara rosada, en razón de su excelente salud. En consecuencia, lo suficiente cuerdo para preferir un té con leche y pastelitos a quién sabe qué fortuita e infernal comida del bosque. Pero así como el soltero que fue siempre juicioso cree de su deber, la víspera de la boda, despedirse de la vida libre con una noche de orgía en compañía de sus amigos, de igual modo Benincasa quiso honrar su vida aceitada con dos o tres choques de vida intensa. Y por este motivo remontaba el Paraná hasta un obraje, con sus famosos stromboot.

Apenas salido de Corrientes había calzado sus recias botas, pues los yacarés de la orilla calentaban ya el paisaje. Mas a pesar de ello el contador público cuidaba mucho de su calzado, evitándole arañazos y sucios contactos” (Quiroga, 1988: 88).

Una primera cuestión, entonces, es crear a un protagonista. La decisión de quién será protagonista y a quién se otorga visibilidad, es el primer eslabón de una larga cadena de influencia autorial sobre la forma de narrar. En otras palabras, siempre existe una interferencia en el hecho puro, que comienza con la elección del protagonista. El *sayyid* que acompaña a Dos Passos en su largo viaje por oriente próximo, da unas claves que, aun hoy, mantienen toda su vigencia:

“¿Cuál es el error básico que cometen todas las potencias europeas con respecto a Persia? Se lo diré yo: solo tienen en cuenta a los grandes personajes. No son conscientes de la existencia de la gente corriente como yo, doctores, mulás, pequeños comerciantes... Ni de que hoy en día incluso los campesinos hablan de política en los salones de té situados al borde de los caminos. Saben que pueden sobornar o amenazar a los personajes más relevantes y por eso creen que tienen a todo el país en un puño. Pero a nosotros, la gente corriente, ni pueden comprarnos porque somos demasiado numerosos (...) Y cuando regrese a su país –concluyó el sayyid–, no se olvide de

explicarles a los americanos que en Asia también existe la gente corriente” (Dos Passos, 2005: 95).

En este proceso de creación de un personaje que lleve el peso de la trama, también es posible evitar el listado de adjetivos, que enfatizarían las cualidades, lo que permite resguardar la ambigüedad, porque un gesto puede ser interpretado de múltiples maneras. Incluso puede establecer un desacuerdo entre el autor y el lector. O, en otro registro, el de la biografía, como en una semblanza sobre Frank Sinatra, en el que un pasaje de lo sucedido en un bar describe su carácter solo mostrando los hechos:

“Frank Sinatra, apoyado en el taburete, resollando de vez en cuando por su catarro, no lograba despegar la vista de las botas de guarda (forestal que calzaba alguien cercano a la mesa de billar). Después de contemplarlas largo rato volvió los ojos; pero en seguida los volvió a dirigir hacia estas. El propietario de las botas estaba mirando la partida de billar; se llamaba Harlan Ellison, un escritor que acababa de terminar un guión cinematográfico: el Oscar.

Por fin, Sinatra no pudo contenerse.

—¡Eh! —gritó con su voz algo ronca, que todavía tenía un suave eco agudo—, ¿son italianas esas botas?

—No —contestó Ellison.

—¿Españolas?

—No.

—¿Son botas inglesas?

—Mire, amigo, no lo sé —contestó Ellison, frunciendo el ceño a Sinatra y volviéndose otra vez.

En la sala de billar se hizo un repentino silencio. Leo Durocher (amigo íntimo de Sinatra), doblado con el taco en la mano, se quedó clavado en esa posición un segundo. Nadie se movió. Sinatra se despegó del taburete y empezó a caminar lentamente, con sus andares arrogantes, hacia Ellison. Luego, mirando de arriba abajo a Ellison con las cejas algo levantadas y una media sonrisita, Sinatra preguntó:

—¿Espera usted una tormenta?” (Talese, 2007: 55-56).

Con regularidad, el autor recurre a lo autobiográfico para construir un relato de ficción.

Cuando esto sucede, Bajtín recomienda dos cosas: Uno,

“ubicarse fuera de su propia personalidad, vivirse a sí mismo en un plan diferente de aquel en que realmente vivimos nuestra vida; solo con esta condición puede completar

su imagen para que sea una totalidad de valores extrapuestos con respecto a su propia vida; el autor debe convertirse en ‘otro’ con respecto a sí mismo como persona, debe lograrse ver con ojos de otro”

La segunda: cuando el escritor al fin se ha salido de sí mismo para convertirse en personaje,

“no debe tener lugar el regreso hacia el ‘yo’ (...) Hay que separar al autor del personaje autobiográfico de un modo contundente” (Bajtín, 1992: 22-23).

De alguna forma, Robert Capa se fabrica a sí mismo como personaje en *Ligeramente desenfocado*, sus memorias de la Segunda Guerra Mundial:

“Yo soy un jugador. Decidí acompañar a la Compañía E en la primera oleada (del desembarco de Normandía, el día D). Una vez tomada la decisión de acompañar a las primeras tropas de asalto, intenté convencerme a mí mismo de que la invasión sería pan comido y de que toda la historia del “muro occidental impenetrable” no era más que propaganda alemana. Subí a la cubierta y eché un largo vistazo a la cada vez más lejana costa inglesa. La isla se desvanecía en un resplandor verde pálido que le tocó la fibra sensible, de modo que me uní a la legión de escritores de cartas de despedida. Mi hermano heredaría mis botas de esquí y mi madre podría invitar a alguien desde Inglaterra para que la acompañara. La idea era repugnante y decidí no enviar la carta. La doblé y me la metí en el bolsillo de la pechera.

Entonces me uní al tercer grupo. A las dos de la mañana interrumpió nuestra partida de póker la megafonía del barco. Metimos el dinero en riñoneras y se nos recordó con toda brusquedad que el desembarco era inminente” (Capa, 2009: 168).

Y ya en tierra, en medio del fragor de la batalla, Capa cuenta:

“La cámara vacía me temblaba en las manos. Era un nuevo tipo de miedo el que me sacudía el cuerpo de pies a cabeza y me crispaba la cara. Desenganché la pala e intenté cavar un hoyo, pero la pala dio en piedra, así que me deshice de ella tirándola con rabia. Los hombres que me rodeaban estaban inmóviles. Solo los muertos de la orilla daban vueltas empujados por las olas. Un pequeño barco encaro fuego enemigo y de él surgieron un puñado de enfermeros con cruces rojas pintadas en los cascos. No fui yo quien pensó ni decidió. Simplemente, me incorporé y corrí en dirección a la barcaza” (Capa, 2009: 172).

Una vez se elige al protagonista y a los personajes que le acompañarán se les traslada al universo del relato (diégesis), apartándolo de su comunidad, de su grupo de pertenencia, para que lo simbolice. En ese momento, el escritor se enfrenta a un segundo ejercicio:

qué rasgos físicos y de personalidad serán mencionados y desarrollados en la escritura, para trasladar esas cualidades que darán verosimilitud a la trama, mediante las acciones. La construcción de un personaje requiere armar este otro puzzle (distinto al de la estructura de rizoma) pues el personaje, dentro de su trama y autarquía, puede elegir también qué cualidades propias mostrar, o camuflar su complejidad tras una máscara. Qué descubre, qué oculta. El narrador debe preguntarse qué observa, qué intuye, qué percibe, qué falta. Una vez colocadas todas las fichas, se elige la acción, una de tantas, que mejor transmite esas cualidades elegidas para retratar al personaje. Un personaje bien desarrollado conecta con cualquier lector, que sentirá empatía o desprecio por él; que se alegrará o entristecerá según sus avatares. Por ejemplo, en los relatos autobiográficos, en el que el narrador-protagonista, al incluirse en la acción, justifica la intrusión de su propia opinión, o de su propia experiencia como hace Flynn: a los pocos meses de nacido, su madre se separa de su padre. Crece sin la figura paterna, que entra y sale de la cárcel. La madre se suicida. Flynn comienza a trabajar en un albergue de indigentes en Boston, donde, una noche, se refugia su padre, como un mendigo más que no tiene dónde dormir. Flynn no le recogerá, no le ayudará, se mantendrá apartado de su influencia. En el texto explora su pasado, los por qué de su comportamiento, mezclado con la acción del día a día de su propia existencia autodestructiva e insatisfecha.

“La primera carta que recibo de mi padre está escrita en papel membrete de la cárcel, pero en cuanto lo ponen en libertad utiliza otro encabezamiento con sobres color crema”. En él se ve un libro abierto junto al nombre de su empresa fantasma” (Flynn, 2007: 115).

“Han pasado tres meses desde que mi padre cruzó por primera vez el umbral del asilo. Esta noche se encuentra relativamente sobrio, es capaz de levantar los brazos para que lo registren sin llamar indebidamente la atención, avanzar sin tropiezos hacia la Jaula entre los hombres adormilados, entregar sus pertenencias, firmar (...) El día que mi padre entró por la puerta me volví transparente. No sabía cómo hablar de él con los amigos, con los colegas. Se me acercaban algunos, de costado, como cangrejos, ofreciéndome ayuda, comprensión, pero eso solo alimentaba mi vergüenza. Al cabo del

tiempo, entre el diario frenesí del recinto, se convirtió simplemente en un hecho más: el padre de ese tío es huésped de la casa” (Flynn, 2007: 201-202).

El contenido de lo que se dice y la manera como se dice describen al personaje. Cabe acotar además que esa creación llamada “personaje” es siempre un individuo, y no “masa”, “pueblo”, “comunidad”. Por ejemplo, Jonathan Swift nos presenta a un protagonista con arrebatos racistas y misóginos que se dejan entrever en algunas de las afirmaciones que hace en *Los viajes de Gulliver*, en especial en el último viaje al país de los Houyhnhnms, caballos inteligentes a los que admiró hasta el punto de no querer regresar jamás a la tierra de los yahoos o humanos:

“Mi horror y asombro no son para describirse cuando advertí que aquel abominable animal tenía una figura perfectamente humana; cierto que la cara la tenía plana y ancha, la nariz aplastada, gruesos los labios y la boca grande, mas estas diferencias las comparten todos los pueblos salvajes, cuyos rasgos faciales se deforman porque los nativos permiten que sus niños yazcan boca abajo en el suelo, o porque los llevan a cuestas con la carita apretada contra la espalda de la madre” (Swift, 2003: 269).

“Me hizo notar que, entre los houyhnhnms, el blanco, el alazán y el rucio brillante no tenían exactamente la misma complexión que el bayo, el rucio dorado y el negro, ni nacían con iguales aptitudes intelectuales o capacidad para desarrollarlas; y por tanto permanecían siempre en la categoría de criados, sin jamás aspirar a emparejarse fuera de su propia casta, cosa que en aquel país se consideraría monstruoso y antinatural” (Swift, 2003: 301).

“Aconteció que una joven hembra yahoo que estaba tras un ribazo vio la operación entera e, inflamada de deseo, según colegimos el poni y yo, se vino a todo correr y se lanzó al agua a cinco metros del lugar donde me bañaba (...). Ella me abrazó de la manera más grosera, yo rugí con todas mis fuerzas y el poni se fue al galope hacia mí, con lo que ella desasíó de malísima gana y saltó a la orilla opuesta, donde se quedó mirando y aullando mientras yo me ponía la ropa. (...) Su semblante no era del todo tan horrible como el del resto de la especie, pues creo yo que no podía tener más de once años” (Swift, 2003: 314).

Una vez que descrito el personaje, se plantea si, durante la narración, vivirá un proceso de cambio, como el que muestra *Los nibelungos*, adaptada por Thea Von Harbou y filmada por Fritz Lang en 1922:

- En la cueva, Sigfrido hace una espada que corta un cabello en el aire. Ha aprendido y abandona al maestro.
- En el camino, escucha sobre el Reino de Worms y quiere conquistar a la mujer que vive allí, Grimilda.
- Enfrenta al dragón. Un pájaro le dice que si se baña en la sangre del dragón será invulnerable. Sigfrido hace caso pero una hoja que cae en su espalda impide que el baño sea completo.
- Consigue un yelmo mágico, cuando está a punto de matar al jorobado Aldrich, que le hará invisible.
- Enfrenta y derrota al hechicero y así se adueña del tesoro de los nibelungos y se convierte en un rey que manda sobre doce reyes.
- La casta Grimilda regala una capa a Volcker, el juglar.
- Sigfrido entra en Worms porque quiere ver al rey Gunther, hermano de Grimilda.
- Grimilda tiene un mal presagio.
- Sigfrido pide al rey la mano de Grimilda.
- El rey Gunther quiere casarse con Brunilda, reina de Islandia, a quien conquistará el guerrero que logre derrotarla en un duelo.
- Gunther le exige que conquiste a Brunilda para él. Sigfrido se niega. Pelean.
- Sigfrido acepta con la condición de que, cuando venza, pueda desposar a Grimilda.
- Parten a Islandia. Navegan, escalan, apagan un valle en llamas.
- Brunilda reta a Gunther, y Sigfrido usa el yelmo mágico para hacer las pruebas por el rey.
- Brunilda, derrotada, se casa con Gunther, aunque no lo desea.
- Una noche, en el palacio, Gunther pide ayuda a Sigfrido para someter a Brunilda. Sigfrido se transforma en Gunther. Roba un brazalete a Brunilda y lo guarda.

- Llega el tesoro de los nibelungos a Worms.
- Grimilda conoce el secreto de Gunther, se lo cuenta a Brunilda.
- Brunilda se siente humillada y quiere matar a Sigfrido. Sabe que tiene un punto débil, donde cayó la hoja, pero desconocen dónde está.
- Con intrigas, diciéndole que Sigfrido se acostó con ella, le convence de ordenar su muerte.
- El encargado de asesinarle convence, por medio de artimañas, a Grimilda para que le revele dónde es vulnerable Sigfrido.
- Le matan en una excursión.
- Brunilda confiesa que mintió y se suicida.

A partir de estos procesos de cambio que se evidencian en otras narraciones y épicas, se realiza otro esquema, más general, llamado “el viaje del héroe”, que consiste en cumplir una serie de pasos: hombre ordinario en su comarca – algo, quizás casual, lo saca de su cotidianidad (búsqueda, misión o aventura) – indecisión inicial – encuentra un mentor – penetra en el mundo especial – se enfrenta a la muerte – hay una “prueba suprema” – encuentra el cáliz – regresa a la comarca convertido en un ser diferente, más sabio y valiente (Vogler, 2007). En la narración multimedia se puede utilizar este método para contar historias, sin que por eso se pierdan las cualidades esenciales en la forma. El lector puede seguir enhebrando el puzle, como le obliga la estructura de rizoma y la narración fragmentada, mientras que el autor ha dispuesto las claves de este proceso de cambio dispersas en las piezas, pues, al fin y al cabo,

“como creadora de literatura, soy una narradora y una caviladora. Las ideas me agitan pero las ideas no están hechas de ideas sino de formas. Formas de lenguaje. Formas de expresividad. No tengo en mente una historia hasta que tengo la forma (...) Tácita o implícitamente, las novelas están hechas del sentido de lo que es, o puede ser, la literatura para el escritor. La obra de todo escritor, toda interpretación literaria, es, o

equivale, a una descripción de la literatura misma. La defensa de la literatura se ha convertido en uno de los temas principales del escritor” (Sontag, 2007: 157).

Ahora bien, esta disposición se puede multiplicar con los puntos de vista narrativos, que fomenta también la forma multimedia, para acercarse a la polifonía del fondo de la narración.

“La ficción ha perdido la autoridad que tenía en el pasado. De ahí la popularidad de la narrativa biográfica (...)”,

y, debido a que el novelista ya no representa “diferentes conciencias” en una misma narración,:

“las novelas clásicas del XIX, de autores como Dickens o George Eliot, pasaban de un personaje a otro y, al final de su lectura, el lector sentía que comprendía mejor el mundo porque lo había visto desde muchas y distintas perspectivas (...) El autor se limita a exponer una voz, la del narrador o protagonista, de forma que la ficción literaria tiende cada vez más hacia la confesión, el recuento de una vida y la visión singular” (Lodge, 2004: 2-3).

3.2. Del universo

Para que el lector comprenda por qué los personajes actúan como lo hacen, se necesita retratar un universo diegético donde suceda el relato (diégesis), que será el lugar donde transcurre la narración, los hechos. La diégesis está limitada por el tiempo (lapsos) y el espacio (dónde). Una delimitación precisa permite que el narrador desarrolle mejor la acción que sucede entre esos límites e incentiva la profundidad a la hora de abordar lo que hay dentro de esas fronteras trazadas para la investigación y narración. Herman Melville en *Bartleby, el escribiente*, dice:

“Es conveniente que mencione algunas cosas acerca de mí, mis empleados, mis negocios, mi despacho y del ambiente general que me rodea, porque una descripción de este tipo es indispensable para comprender adecuadamente al personaje principal que va a ser presentado” (Melville, 1987: 76).

Entre líneas de lo que viene después está la delimitación espacial de su relato. Contará la acción que sucede en el despacho, donde “unas puertas correderas de cristal esmerilado” separan la oficina del narrador con la que ocupaban los escribientes, transcurrirá la trama principal de *Bartleby*, y ahí pronunciará muchas veces esa frase ya célebre: “Preferiría no hacerlo”.

El ambiente elegido no es casual, contiene valiosa información sobre el tema de la narración. Por ejemplo, en los relatos de ciberpunk, como los de William Gibson y su *Neuromante*, existe una recriminación a la humanidad: hasta dónde el hombre se comporta como las máquinas; ¿las máquinas pueden desarrollar más sentimientos que los propios humanos? Philip K. Dick utiliza a los animales robóticos, y la empatía que el ser humano establece con ellos, para su relato *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

“El aire frío de la mañana, lleno de partículas radiactivas que oscurecían el sol, ofendía su olfato. Aspiró involuntariamente la corrupción de la muerte. Bueno, eso era una descripción algo excesiva, observó mientras se dirigía hacia el sector particular de césped que poseía juntamente con el inmenso apartamento situado más abajo. La herencia de la Guerra Mundial Terminal había disminuido su poder. Los que no pidieron sobrevivir al polvo habían sido olvidados años antes; entonces el polvo, ya más débil y con sobrevivientes más fuertes, solo podía alterar la mente y la capacidad genética. A pesar de su protector genital de plomo era indudable que el polvo se filtraba y traía cada día, mientras no emigrara, su pequeña carga de inmundicia” (Dick, 2001: 11).

La descripción del ambiente motiva los sentidos del lector. La vista, lo que se observa, y el oído, lo que se escucha, suelen ser los más empleados en las redacciones. Para hablar del arte de comer con palillos japoneses, Barthes comienza con una imagen de los mercaderes:

“En el Mercado Flotante de Bangkok, cada comerciante se mantiene en una pequeña piragua inmóvil; vende muy menudas cantidades de comida: granos, algunos huevos, plátanos, cocos, mangos (...) Hay convergencia de lo minúsculo y de lo comestible: las cosas no son pequeñas más que para ser comidas, pero también son comestibles para cumplir su esencia, que es la pequeñez. La armonía de la comida oriental y de los palillos no puede ser solamente funcional, instrumental; los alimentos están cortados para poder ser cogidos por los palillos, pero a su vez los palillos existen porque los alimentos están cortados en trocitos” (Barthes, 2007: 23-24).

El tacto aparece cuando se establece el contacto (textura, calor o frío, dureza). Se suele olvidar el gusto y sobre todo el olfato. El gusto necesita la acción de probar, el consentimiento. El olfato, no; es invasivo. La descripción de los olores debería emplearse con tanta frecuencia como lo visionado y escuchado, pues es un sentido indefenso ante el entorno. Sin embargo, gusto y olfato se utilizan con poca frecuencia en periodismo, se olvidan más que suprimen a la hora de transmitir la información y pocas veces se encuentran textos que cautiven con esas sensaciones:

“Si había carne en el fuego, el olor intenso y penetrante del cordero invernal impregnaba la cocina. Y, al cabo de unos minutos, era el del chocolate deshaciéndose en un cuenco de metal. Y después el de algo desconcertante como los callos (es extraño

para el olfato sentir cómo los menudos de vaca ocupan el lugar del chocolate” (Buford, 2007: 34-35).

González León también intenta envolver a su lector en el ambiente a través del olfato.

El autor plasma una travesía en transporte público en Caracas en la que se basa en el olor, lo que hace que el relato mantenga vigencia a pesar de que la ciudad ha cambiado tanto desde los años sesenta, que las mismas calles que él menciona han desaparecido para convertirse en un bulevar que sigue la ruta del metro, inaugurado en los ochenta:

“Las tres hileras de automóviles se mueven otra vez. Hay varios golpes, leña y herrumbre, cuando las palancas cambian de velocidad. Trassss... chan... y van todos a caer contra el parachoque de todos, haciéndose toques obscenos, baboseándose, con humo y aceite y olor. Ir detrás, en la cocina, resulta incómodo, grasoso. Todos los olores de todos los pies de todo el mundo se han adherido al cuero, se han mezclado a la mugre del pasamanos, se aquietan, gomosos, densos, con pedazos de colillas y viejas ceras de chiclets, ferruginosos, húmedos, sofocantes en el asiento de atrás” (González León, 1994: 20).

El narrador sabe mirar en los impactos que el ambiente y sus componentes producen en su ánimo. Porque al crear un universo puede recurrir a la metáfora o símil y a los simbolismos:

“una palabra o imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio” (Jung, 2002: 18),

como en este párrafo:

“Rojo estaba el río donde el cielo rojo se reflejaba, y ambos remedaban su cólera. El cielo estaba tan cargado y el río tan luminoso, que la llamarada del agua parecía más encendida que la del crepúsculo: verdadera fuente de fuego que se precipitara en las cavernas” (Chesterton, 2002: 52-53).

En la utilización de simbología se han utilizado figuras animales, como la ballena blanca de Melville, *Moby Dick*, anhelo de lo que se desea, y que podría representar la verdad y el intento de cazarla, atraparla. Carver utiliza simbolismos en sus cuentos: cursos de agua que se escuchan o se ven; leños de madera que se cortan con desesperación. En su cuento *Si me necesitas, llámame*, emplea caballos “altos, blancos,

de largas crines”, como preludio a la resolución final de concluir un matrimonio en términos amistosos, una liberación. Se sirve de la imagen del caballo, que proviene del mito de Pegaso, un caballo con alas, sinónimo de liberación:

“Nancy seguía yendo de un caballo a otro, dándoles palmadas en el lomo y acariciándoles la crin, cuando uno de ellos echó a andar por el camino, pasó delante del coche y salió a la carretera. Entonces comprendí que tenía que llamar” (Carver, 2004: 111).

El autor juega con los simbolismos que para él mismo significan algo y lo transmite al lector.

“Puesto que hay mucha gente que se empeña en considerar los arquetipos como si fueran parte de un sistema mecánico que se puede aprender de memoria, es esencial insistir en que no son meros nombres ni aun conceptos filosóficos. Son trozos de la vida misma, imágenes que están íntegramente unidas al individuo vivo por el puente de las emociones. Por eso resulta imposible dar una interpretación arbitraria (o universal) de ningún arquetipo. Hay que aplicarlo en la forma indicada por el conjunto vida-situación del individuo determinado a quien se refiere (...) Quienes no se den cuenta del especial tono sensible del arquetipo, desembocan en una mezcla de conceptos mitológicos que se pueden enhebrar juntos para mostrar que cada uno de ellos significa algo o nada, en definitiva (...) al estar cargada de emoción la imagen gana numinosidad (o energía psíquica); se hace dinámica y de ella han de salir consecuencias de alguna clase” (Jung, 2002: 94-95).

Así, escribe Herman Melville sobre las islas Galápagos, conocidas por entonces como Las Encantadas:

“Bordeando muchos cabos y crestas vítreas, en dos horas nos adentramos en el fatal arrecife; giramos hacia una cala secreta, miramos hacia arriba por una pared de lava verde llena de escamas y vimos la solitaria morada de la isla. Pendía de un acantilado protegida a ambos lados por espesos arbustos y medio oculta de la vista por los salientes de la tosca escalera que ascendía por el precipicio desde el mar. Construida con cañas, tenía por techo largas hierbas enmohecidas. Parecía una pila de heno abandonada cuyos cuidadores hubiesen muerto. El techo se inclinaba hacia un lado; los aleros quedaban a unos dos pies del suelo. Había allí también un simple aparato para recolectar el rocío, o mejor destilar o depurar las lluvias que, por misericordia o burla, los cielos nocturnos dejaban caer sobre estas malogradas Encantadas” (Melville, 2008: 131-132).

El simbolismo actúa mediante dos tropos (Lodge, 2002: 228): metonimia y metáfora. El primero, la metonimia, es la capacidad del ser humano para relacionar su conocimiento a partir de un estímulo, en este caso la palabra y su significado. No establece relación entre dos significantes (palabras) a partir de la semejanza visual. Lo hace a partir del saber que tiene un individuo acerca del mundo. La metonimia produce el desencadenamiento de imágenes a partir de la palabra y ayuda a representar el “todo” por medio de una “parte”. La narrativa basa su eficacia en este tropo: muestra una realidad compleja a partir de la historia de un personaje. En *El vocabulario de los balcones*, Almudena Grandes mira desde su niñez, convertida ella en materia prima para dar cuenta de una sociedad a partir de la costumbre y la tradición de una sola familia, la suya, con una sola visión, la de su protagonista, y traza una semblanza de Madrid, que incluye el pensamiento de sus antiguos habitantes:

“Ella podía hartarse de decir lo que quisiera pero, por supuesto, no vivíamos en la Gran Vía, sino en un barrio antiguo y pequeño, muchos conventos y casa sin portero, sin ascensor, sin calefacción central y con más de un siglo auestas, una parcela del centro de Madrid –Noviciado por algunos, Malasaña para otros, San Bernardo, Conde Duque o hasta Argüelles para los taxistas– que ni siquiera hoy tiene nombre definido. Allí se había criado mi madre, allí se conocieron, y se miraron, se gustaron y se hicieron novios. Allí mismo, en la iglesia de las Comendadoras, se casaron, y alquilaron un piso grande y destartado, los techos abombados por el peso del cañizo viejo, reseco, y un suelo bailarín de baldosines pequeños, blancos y rojos, una casa que yo ya no conocí, porque mamá sucumbió a la fiebre de las reformas antes de que yo me rindiera al uso de la razón” (Grandes, 1996: 139).

O, en representación de las setecientas cincuenta mil personas esclavizadas por las prácticas ilegales pero permitidas de los hacendados que denuncia John Kenneth Turner en *México bárbaro*, ese “viejo patriarca” que

“tenía barba grisácea, descuidada, y bigote; pero su cabeza estaba aún cubierta por cabello castaño oscuro. Su edad sería probablemente de 70 años, aunque evidenciaba ser todavía un trabajador activo. Su traje se componía de una camisa de color y pantalón de mezclilla de manufactura norteamericana, lavado y recosido y vuelto a lavar y

recoser... Un traje de un dólar, con tantos añadidos que todo eran parches” (Kenneth Turner, 1911: 96-97).

El autor conoció a su personaje en un vagón de segunda clase del Ferrocarril Central Mexicano y le sirvió para mostrar, a través de él, la realidad que encontraba en su travesía. Gracias a este tropo, la ficción cuenta la realidad con gran profundidad, junto a la metáfora, que Derrida conceptualiza, utilizándola:

“Metaphora circula en la ciudad, nos transporta como a sus habitantes, en todo tipo de trayectos, con encrucijadas, semáforos, direcciones prohibidas, intersecciones o cruces, limitaciones y prescripciones de velocidad. De una cierta forma –metafórica, claro está, y como un modo de habitar– somos el contenido y materia de ese vehículo: pasajeros, comprendidos y transportados por metáfora” (Derrida, 1997: 209).

Esa carga metafórica se puede encontrar disuelta en el universo construido en el texto, por medio de la existencia de objetos que adquieren relevancia, gracias a que el autor los rescata de la invisibilidad y convierte en objeto mágico. Calvino aseguró que

“en torno al objeto mágico se forma un campo de fuerzas que es el campo narrativo. Podemos decir que el objeto mágico es un signo reconocible que hace explícito el nexo entre personas o entre acontecimientos. El simbolismo de un objeto puede ser más o menos explícito pero siempre existe. Se podría decir que en una narración un objeto es siempre un objeto mágico” (Calvino, 1989: 45).

Un objeto mágico son los helicópteros en *Despachos de guerra* de Michael Herr, que le permiten moverse por el frente con total libertad, que le arrojan en el peligro pero que le salvan la vida en los momentos más peligrosos:

“Algunos andábamos por la guerra igual que locos, hasta que no éramos capaces ya de ver en qué dirección nos arrastraba la cosa, solo la guerra por toda su superficie con esporádicas e inesperadas incursiones. Mientras pudiéramos disponer de helicópteros como taxis, hacía falta verdadero agotamiento o una depresión próxima al derrumbe o una docena de pipas de opio para mantenernos aparentemente tranquilos, y aún seguíamos dando vueltas dentro del pellejo como si nos persiguiese algo, ja ja, La Vida Loca” (Herr, 2001: 12-13).

O el peyote que

“hacía el mundo brillante y oscuro y brillante de nuevo con cada latido de mi corazón” (Castaneda, 1997: 124)

en *Las enseñanzas de Don Juan* de Carlos Castaneda y que le sirven para explorar estados alterados de consciencia. O las cámaras de fotos que Li Zhensheng lleva consigo a la Escuela de Formación de Cuadros 7 de Mayo de Liuhe en 1969:

“Yo sabía que no podía tomar fotografías, pero había traído a escondidas dos cámaras, una Zordi de 35 mm fabricada en la Unión Soviética y una Shanghai 4 de doble lente y formato medio hecha en China. Solo pude hacer un par de fotos. Mientras permanecí en aquel lugar, una de mis principales preocupaciones era proteger mis ojos y mis manos, pues mucha gente perdía los dedos cortando madera” (Li, 2003: 208).

“El 5 de abril de 1968, documenté la ejecución de siete hombres y una mujer. Seis de ellos –incluyendo a la mujer y a su amante, quien había asesinado al esposo– eran delincuentes comunes. Los otros dos hombres eran técnicos de la Fábrica de Contadores Eléctricos de Harbin y habían publicado un panfleto titulado *Mirando hacia el norte*; las autoridades lo interpretaron como ‘una mirada al país vecino del norte, hacia el revisionismo soviético’ y los condenaron por contrarrevolucionarios. Uno se llamaba Wu Bingyuan, y cuando escuchó su sentencia, miró al cielo y murmuró ‘este mundo es demasiado oscuro’. Luego cerró sus ojos y no volvió a abrirlos. Las ocho personas fueron paseadas en camiones por toda la ciudad y más tarde las llevaron a las afueras, al noroeste de Harbin. Allí, en los áridos terrenos del cementerio de Huang Shan, las pusieron en fila, les ataron las manos por detrás de la espalda y las obligaron a arrodillarse. Cada una recibió un disparo en la nuca.

Nadie me había pedido que tomara primeros planos de los cadáveres, pero eso fue lo que hice. Como solo tenía lentes gran angular de 35 mm, tuve que acercarme tanto que pude sentir el olor de su sangre” (Li, 2003: 139-140).

El ambiente envuelve a los personajes y describir los elementos del universo que influyen en la acción se hace necesario para la comprensión del por qué de las acciones; son las circunstancias de las que habla Jung, que incentiva la complejidad de los personajes, que permite que el arquetipo predomine sobre el estereotipo. O ambos, como la Biblioteca de Babel de Borges:

“El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales, con vastos pozos de ventilación en el medio, cercados por barandas bajísimas. De cualquier hexágono, se ven los pisos inferiores y superiores: interminablemente. La distribución de las galerías es invariable. Veinte anaqueles, a cinco largos anaqueles por lado, cubren todos los lados menos dos; su altura, que es la de los pisos, excede apenas la de un bibliotecario normal. Una de las caras libres da a un angosto zaguán, que desemboca en otra galería, idéntica a la primera

y a todas. A izquierda y derecha del zaguán hay dos gabinetes minúsculos. Uno permite dormir de pie; otro, satisfacer las necesidades fecales. Por ahí pasa una escalera espiral” (Borges, 2001: 58).

La mirada sobre el lugar puede ser tomada con gran angular o con zoom, para captar panorámicas o primeros planos, y hacer surgir una pregunta posterior que ayuda a determinar la perspectiva: ¿desde qué lugar mirará el narrador? Una vez que se ha tomado una decisión al respecto (dentro/ fuera), la respuesta se completará con el lugar desde el que mirará el focalizador, dónde se colocará o dónde está ubicado. Una vez que se toma esta decisión, el periodista avanza. Ha construido un vehículo sólido y fundamental para la investigación y redacción. La elección puede tomarse con la deliberada intención de buscar y escribir lo que otros periodistas destacados en el mismo lugar, y que caminarán tras lo obvio en pelotón, no encontrarán. Para los juegos del mundial de fútbol de Francia 98, Villoro se distancia de la crónica usual de los corresponsales que no pierden de vista el balón dentro de la cancha, para buscar en los pasillos del hotel.

“La selección española tiene el mejor peluquero del Mundial. Ramiro Solís es un estilista de altos vuelos que se adorna con palabras mientras trasquila rizos: ‘Como dice McLuhan, la imagen es el soporte de la imagen’. Salvo Luis Enrique, que parece venir de una colonia penitenciaria, los miembros de la Furia mostraron espléndidos cortes de pelo. Sin embargo, no era un día para las tijeras convencionales. Nigeria jugaba con West, que lleva una ensalada verde en la cabeza. Raúl anotó un gol y participó en todas las jugadas de peligro, pero lucía falto de concentración, como si le acabaran de robar el teléfono celular (...) Nigeria confirmó la capacidad de sorpresa del fútbol africano. Ahí se fabrican los goles más lentos del mundo” (Villoro, 2006: 169-170).

La descripción de la atmósfera está afectada por la visión del narrador, que incidirá a su vez en la percepción del lector sobre la historia. Un mismo lugar puede ser descrito de maneras tan diferentes que el lector no puede sospechar que se trata del mismo sitio o acontecimiento. Por ejemplo, en *Las ciudades invisibles* se describen cincuenta y cinco ciudades, cada una distinta y con diferente nombre, que es, en definitiva, la misma:

“Si queréis creerme, bien. Ahora diré cómo es Octavia, ciudad telaraña. Hay un precipicio entre dos montañas abruptas: la ciudad está en el vacío, atada a las dos crestas por cuerdas y cadenas y pasarelas” (Calvino, 2002: 89).

Cuando rememora otra:

“Vadeado el río, cruzado el paso, el hombre se encuentra pronto frente a la ciudad de Moriana, con sus puertas de alabastro transparentes a la luz del sol, sus columnas de coral que sostienen los frontones con incrustaciones de mármol serpentín, sus villas todas de vidrio como acuarios donde nadan las sombras de las bailarinas de escamas plateadas” (Calvino, 2002: 117).

Y al final de sus largas tertulias con Kublai Kan, emperador de los tártaros, que lo escucha cada vez que el explorador le visita, Marco Polo le confiesa que todas las ciudades descritas son una sola: Venecia, su lugar de origen.

Uno de los puntos del decálogo del buen cuentista de Quiroga es citado por Cortázar:

“Si nueve de los preceptos son considerablemente prescindibles, el último me parece de una lucidez impecable: cuenta como si el relato no tuviera interés más que para el pequeño ambiente de tus personajes, de los que pudiste haber sido uno. No de otro modo se obtiene la vida en el cuento” (Cortázar, 1999: 59),

que añade dos puntos más sobre el relato:

“El signo de un gran cuento me lo da eso que podemos llamar su autarquía, el hecho de que el relato se ha desprendido del autor como una pompa de jabón de la pipa de yeso (y) me parece una vanidad querer intervenir en el cuento con algo más que con el cuento en sí” (Cortázar, 1999: 65).

3.2. Perspectivas

Una forma de llegar a la literatura, que

“no sería sino ese lenguaje iluminado, inmóvil y fracturado” (Foucault, 1996: 102-103), podría ser estudiar a los autores y sus recursos. Y ensayar luego cómo, gracias al medio, las reglas pueden estirarse o romperse para adecuar la palabra escrita a la exigencia del ciberespacio. Los artificios logrados con el manejo de los puntos de vista, la voz, la creación de personajes y el universo diegético, la aplicación del sentido común en el devenir de la historia, conforman un conjunto de técnicas literarias que se encuentran con tanta o tan poca frecuencia en los hipertextos y en el código. El escritor profesional puede iniciarse con la escritura multimedia, o no. De la escritura tradicional pueden migrar escritores ya profesionales, y viceversa. Pero en ocasiones el creador de literatura multimedia e interactiva desconfía de sí mismo y de la capacidad del lector. Avanza despacio porque pisa con prudencia. Hay timidez para dialogar con su obra, y no se atreve a excluir de sus consideraciones todo lo que no sea intención artística.

“Se diría que las demandas de la visión modernas son incompatibles con la singularidad del punto de vista, que es una premisa esencial del “parecido” pictórico estático. Esta incompatibilidad guarda relación con una crisis más general, que atañe al significado de la individualidad. La individualidad ya no puede enmarcarse en los términos de unos rasgos manifiestos de la personalidad. En un mundo de transición y revolución, la individualidad constituye un problema inseparable de las relaciones históricas y sociales, hasta el punto de que no admite ser relevada mediante las simples caracterizaciones de un estereotipo social preestablecidos. Cada modo de individualidad está relacionado con la totalidad del mundo” (Berger, 2011b: 139).

Una historia puede contarse desde tantos puntos de vista como personas la viven y la conocen. La decisión del punto de vista, o mejor, de los puntos de vista desde los que se abordará una narración polifónica para que alcance la pluralidad, es una de las decisiones cruciales del autor, porque

“influye enormemente en la reacción, tanto emocional como moral, de los lectores frente a los personajes ficticios y sus acciones. La historia de un adulterio (...) nos afectará de modo distinto si es presentado desde el punto de vista de la persona infiel, del amante, del traicionado o de una cuarta persona” (Lodge, 2002: 52).

Como escribió Julio Camba:

“Yo sé de una señora que, deseando recobrar su perdida esbeltez, se sometió durante varios meses a un tratamiento intensivo de masaje, con el siguiente resultado: que ella se quedó como estaba, pero su masajista perdió cinco kilos de peso. Desde entonces, la buena señora le niega al masaje toda virtud terapéutica y, si nos colocamos en su punto de vista no tendremos más remedio que darle la razón; pero también tiene razón el masajista cuando afirma que el masaje es el mejor sistema de adelgazamiento que existe en el mundo” (Camba, 1994: 97).

En el libro *Una habitación propia*, Virginia Woolf comenta que uno de los grandes méritos de la escritora Jane Austen fue que

“escribía sin odio, sin amargura, sin temor, sin protestas, sin sermones” (Woolf, 1992: 94),

a pesar de haber sido víctima de la discriminación que en 1880 sometía a las mujeres.

Austen tenía que escribir en un salón y ocultar los folios con paños cuando alguien entraba. “*Una mujer no podía entonces ir sola por las calles. Nunca viajó*”, señala

Woolf. Aún así, Austen no dejó que la amargura permeara su obra literaria, mientras que otra escritora, Mary Carmichael,

“parece una persona que frota una cerilla que no quiere encenderse, pensé (...) Esta concisión, esta brevedad quizá indicaban que la autora estaba asustada de algo; asustada de que le llamaran sentimental” (Woolf, 1992: 110-111).

Woolf sentencia que en la literatura se trata de “arte” no de “expresión”.

En gran medida, hacer una cosa o la otra depende de acertar con la perspectiva desde la que se narrará. La épica que de Julio César escriben sus amanuenses, que le rinde pleitesía y simula la escritura de un diario:

“César, tan pronto lo supo (la huida de la tribu verbigena, prisioneros de los romanos), mandó a todos aquellos por cuyas tierras habían ido que, si querían justificarse a sus ojos, los persiguiesen y los hiciesen volver: una vez vueltos, tratólos como enemigos; a

todos los demás, hecha la entrega de rehenes, armas y fugitivos, los recibió bajo su protección” (César, 1982: 62).

Un punto de vista que rebate Suetonio, con otra perspectiva, la del investigador:

“Hizo sus primeras armas en Asia con el pretor M. Termo; mandado por este a Bitina en busca de una flota, se detuvo en casa de Nicomedes, corriendo el rumor de que se prostituyó a él; rumor que creció por motivo de haber regresado pocas jornadas después” (Suetonio Tranquilo, 1995: 12).

En el cuento *La hora de los cansados*, Vila-Matas narra la aventura de un hombre que persigue desconocidos al atardecer, cuando va tras un viejo que, a su vez, sigue a otro hombre. El primero de ellos es el narrador, creado por el autor desde la voz de la primera persona, lo que le permite describir sus sensaciones (que podrían ser las del autor, solo que el autor se mantiene al margen de la narración y la diégesis); observa a los otros dos, y especula con lo que piensan o sienten los dos personajes perseguidos. El protagonista es el viejo, de quien el narrador solo puede contar lo que hace cuando lo tiene en su campo de visión, porque cuando el narrador está en primera persona nada más puede contar lo que presenció, le contaron o supone:

“Apenas son las seis y ya oscurece cuando me detengo a contemplar la súbita irrupción en las Ramblas de los pasajeros de metro que se han apeado en la estación de Liceo. Se trata de un espectáculo que nunca me defrauda. Hoy, por ejemplo, día de Jueves Santo, surge de entre la multitud un tenebroso viejo que, pese a tener un aspecto cadavérico y transportar un pesado maletín, anda con sorprendente agilidad. Adelanta con pasmosa rapidez a una hilera entera de adormecidos usuarios del metro, se planta muy decidido ante un cartel del Liceo, y allí, muy serio y estudioso, pasa revista al reparto de una ópera de Verdi, adoptando casi de inmediato un gesto de inmensa contrariedad, como si el elenco de estrellas le hubiera decepcionado amplia y profundamente. Este hombre, me digo, este cadáver ambulante tiene algo que me inquieta, que me intriga (...) Decido seguirlo. Y muy pronto veo que no va a ser nada fácil hacerlo” (Vila-Matas, 1994: 97).

En este ejemplo se ven dos pilares de la narración y la relación entre ellos: el narrador y el protagonista, que pueden estar, como en este caso, “encarnados” en dos personajes distintos. La decisión sobre el grado de participación del narrador determina la distancia, si se involucra y participa en la acción o no, y el tono: falso objetivo, emotivo,

irónico, nostálgico, intimista..., según el propósito del autor. El narrador también puede contradecir, una y otra vez, su versión, y hacerse poco confiable para el lector. Y los textos escritos en primera persona presentan una “facilidad”, según Cortázar:

“Narración y acción son ahí una y la misma cosa. Incluso cuando se habla de terceros quien lo hace es parte de la acción” (Cortázar, 1999: 65).

La vivencia sustituye a la investigación, la personalización a la profundidad, la información sobre el contexto y el entorno se circunscribe dentro de los límites del propio narrador, que se erige como símbolo, una parte de un todo, como, en el mundo digital, sucedió con una bloguera que firmaba bajo el pseudónimo de Riverbend, durante el Iraq de la ocupación y el caos:

“Mi pequeña oficina no estaba mejor que todo el resto. Las mesas habían desaparecido, los papeles estaban por todas partes... [pero A estaba ahí! No me lo podía creer. Una cara conocida, acogedora. Él me miró durante un momento sin verme realmente, y entonces sus ojos se abrieron de par en par y la incredulidad sustituyó a la vaga expresión inicial. Me felicitó por estar viva, me preguntó por mi familia y me dijo que, después de ese día, ya no regresaría. Las cosas habían cambiado. Me dijo que debía irme a casa y mantenerme a salvo. Él se iba, encontraría algún trabajo en el extranjero. Ahí ya no había nada que hacer. Le hablé de mi plan de trabajar en casa y enviar los proyectos... él movió la cabeza negativamente, con tristeza” (Riverbend, 2005: 51).

La primera persona puede ayudar a encauzar un ensayo dentro de los límites de una crónica, lo que muestra de forma clara el saber del narrador, como *La sonrisa del jaguar* de Salman Rushdie, a partir de un viaje a Nicaragua en 1987, cuando el gobierno sandinista, vencedor del enfrentamiento contra la dictadura de los Somoza y en pugna con la Contra financiada por Estados Unidos, cumplía siete años en el poder.

“Fue mi primer ensayo, y recuerdo aún con claridad la conmoción que para mí supuso salir, por vez primera, del mundo (relativamente) cortés de la literatura para entrar en los rifirrafes de la arena política” (Rushdie, 1997: II).

La aventura, y el libro, comienzan cuando el autor llega al aeropuerto de La Habana para trasladarse a Nicaragua, donde se sorprende con el rutinario paisaje urbano poblado de grafitis:

“Para comprender a los vivos en Nicaragua me di cuenta de que era necesario empezar con los muertos. El país está lleno de fantasmas. *Sandino vive*, me gritó un muro en el momento en que llegué y enseguida un pedrusco rosado contestó, *Cristo vive*, lo que es más, *viene pronto*. Poco después pasé junto al plinto vacío donde, hace siete años, estaba la estatua ecuestre del monstruo; lo que pasa es que la estatua no le representaba a él, sino que era una de segunda mano traída de Italia, a la que le habían puesto un rostro nuevo. El rostro original era de Mussolini. La estatua se vino abajo con la dictadura, pero el plinto vacío es, en cierto modo, un engaño. *Somoza vive*: palabras frías sombrías, que apenas se oyen en Nicaragua, pero la bestia aún respira” (Rushdie, 1997: 26).

Rushdie, como protagonista casual, se coloca en el epicentro del hecho, como una ruptura de la cotidianidad, de su cotidianidad, aunque se trate del elemento más insignificante de la vida diaria del nicaragüense. Sin embargo, la primera persona no necesariamente vuelca características o posiciones del autor. El autor, como ha destacado Bajtlín, puede distanciarse de su personaje, aun cuando decida narrar en primera persona. Por ejemplo, en 1955, Gabriel García Márquez escribió *Relato de un naufrago* a partir de las entrevistas que sostuvo con el protagonista de los hechos, Luis Alejandro Velasco, y escribió la historia en primera persona. Explicó García Márquez que su trabajo consistió en una “reconstrucción”:

“En veinte sesiones de seis horas diarias, durante las cuales yo tomaba notas y soltaba preguntas tramposas para detectar sus contradicciones (...) Acordamos escribirlo en primera persona y que fuera firmado por él (el naufrago). Esta es, en realidad, la primera vez que mi nombre aparece vinculado a este texto” (García Márquez, 1970: 11-12).

La segunda persona, por su parte, se encuentra en una región fronteriza en la primera y la tercera, una zona brumosa que posee características de ambas pero que, sin embargo, no funciona para la mayoría de los textos, quizás por esta naturaleza ambigua. Como el lector sabe que la historia no es suya, el uso del “tú” deja a una entelequia el protagonismo, al contrario que en el “yo” de la primera y el “él/ ella” de la tercera, en

que están claramente definidos los protagonistas. ¿A quién se refiere entonces? A un personaje que está frente al narrador (que es su oyente ideal, ese oyente ideal que solo por esta vez se refleja en el texto) y le escucha hablar de sí. Hay dos efectos principales que suceden con el empleo de la segunda persona: en el primero, el narrador se habla a sí mismo, es el efecto del hombre duplicado, del hombre ante el espejo. Entonces, el narrador se reviste de omnisciencia, porque sabe lo que siente y piensa ese oyente, él mismo. En el segundo, cuando el narrador no conoce tanto al protagonista/ oyente, es otro, pero quiere confesarle, contarle en voz baja, descubrirle un secreto; solo a él, al contrario que con la narración en primera y tercera persona en que se narra a todo el que quiera oír. Se crea un clima de intimidad con el uso del “tú”. En el primer caso, la posibilidad de un juego de espejos, el del alter ego, doble o *doppelgänger*, la persona duplicada de la que se sabe todo porque es él mismo. Gao Xingjian la utiliza así en algunos capítulos de *La montaña del alma*:

“Avanzas por el barro, mientras cae la llovizna, el camino está silencioso, salvo por el ruido de succión de tus pasos sobre la tierra mojada. Le aconsejas que camine por allí por donde el suelo está más duro, cuando oyes un batacazo. Te vuelves y la ves tendida en el barro, con un brazo apoyado en el suelo, el rostro descompuesto. Te apresuras a ayudarla, pero ella patina una vez más y se ensucia con su manchada mano” (Xingjian, 2001: 256).

Aquí el narrador está a medio camino entre la primera persona y el omnisciente, pues sabe lo que piensa el protagonista, en quien focaliza, pero al mismo tiempo, no parece poder ver, o querer ver, lo que sienten otros personajes. En este caso, el autor elige que su narrador no participe en la acción y gana un tono muy íntimo, como un susurro al oído del personaje. Además crea en el lector la sensación de presenciar una escena en la que ni siquiera el narrador sabe que él está allí. En el segundo efecto, se crea un ambiente privado en el que el lector tiene la sensación de ser un intruso, de estar escuchando algo que no se pronuncia para él:

“Tú ya eras un niño en todo el sentido de la palabra. Tu boca ya no era el boceto de una boca, sino una boca. Y lo mismo podría decirse de tu nariz, tu cara, tu cuerpo, tus manos y tus pies, en los que las uñas resultaban ya evidentes. Y no menos evidente era un principio de cabellos en tu cabecita bien formada” (Fallaci, 1980: 76).

Una madre hablando a su feto abortado. En esa zona difusa en que se encuentra la segunda persona, el narrador puede contar la historia de su oyente, ese que está encarnado en el “tú”. O puede contarle a ese oyente su propia historia, la del “yo”, compartiendo o disputando protagonismo. Como en las cartas que António Lobo Antunes dirige a su mujer cuando está destacado en la guerra de Angola:

“Mi querido amor:

Debe de estar la mano del correo por medio de esta confusión: me dices que he estado 12 días sin escribirte: no es verdad. Solo dejé de escribirte cuando estuve por allá abajo, en la operación, que supongo que habrá durado (no lo recuerdo bien) unos 8 días. Antes de enfadarte conmigo, mi amor tan querido, a causa del retraso de la correspondencia, piensa primero en el retraso de la correspondencia y solo después échame la culpa. Siempre que puedo te escribo. Y, tras 8 meses de estas tristes andanzas, ya deberías comprender que la mayor parte de las veces no tengo ninguna culpa” (Lobo Antunes, 2006: 281-282).

En contraposición, la tercera persona cuenta desde “afuera” de la acción. Se posiciona en un lugar desde el que atestigua los acontecimientos. Por ejemplo, en *El hombre enfundado* de Anton Chéjov, hay un narrador onmisciente que mira hacia el protagonista, Burkin, quien a su vez relata una historia, también desde la tercera persona:

“Contaban historias. Entre otras, hablaban de que Mavra, la mujer del alcalde, una persona sana y nada tonta, no se había movido en toda su vida de la aldea; nunca había visto la ciudad ni tampoco el ferrocarril, se había pasado los últimos diez años junto a la estufa y solo salía a la calle por las noches.

—[Qué tiene de extraño! —dijo Burkin—. El mundo está lleno de gente solitaria, de personas que, como un cangrejo ermitaño o un caracol, se encierran en su cáscara. Puede que sea un fenómeno atávico, un retornar al tiempo en que el antepasado del hombre no era todavía un animal social y vivía solitario en su caverna” (Chéjov, 2001: 95-96).

El narrador omnisciente y el personaje Burkin, quien cuenta un relato dentro del relato, tienen la misma voz. Es usual emplear una voz literaria, que no tiene por qué responder a las condiciones culturales o de crianza del narrador, sea omnisciente o en primera persona. Una vez Borges, en un prólogo, argumentó por qué el protagonista, un “compadre” argentino, de su cuento *El hombre de la esquina rosada* había pronunciado palabras como “vísceras” y “conversiones”. Dice Borges:

“En su texto, que es de entonación orillera, se notará que he intercalado algunas palabras cultas: vísceras, conversiones, etc. Lo hice, porque el compadre aspira a la finura, o (esta razón excluye la otra, pero es quizá la verdadera) porque los compadres son individuos y no hablan siempre como el Compadre, que es una figura platónica” (Borges, 1981: 10).

Una voz en primera persona tampoco es el autor, sino uno de los personajes que intervienen, física y emocionalmente, en los hechos narrados. No recomienda Bajtín hablar a través de un actor, o convertir al personaje

“en el portavoz inmediato de sus propias ideas, según su importancia teórica o ética (política, social), para convencer de su veracidad o para difundirlas, pero este ya no sería un principio de actitud hacia el personaje que pudiese llamarse estéticamente creativo” (Bajtín, 1992: 396).

Es una forma propia de la literatura utilizar el narrador omnisciente para entrar en la mente de un personaje. En *Una mano en las cuerdas*, Alfredo Bryce Echenique carga casi toda la narración en la lectura de un diario, escrito por un colegial que vive su primer romance, pero existe un narrador omnisciente que interrumpe para contar aquellas situaciones que el colegial no se ha animado a escribir:

“31 de enero. Hoy la acompañé hasta su casa. Nadie sabe cuánto la quiero. Salieron. Habían estado toda la mañana sentados en su banca, y por la tarde se habían bañado juntos. Ahora, él la acompañaba a su casa por primera vez. Cecilia se moría de miedo de que su hermano la acusara a su mamá. Manolo también tenía miedo: Ese mocoso es una pesadilla” (Bryce Echenique, 1996: 64).

Un autor, a su vez, fabrica al narrador omnisciente. Es una creación aunque no esté descrito como los demás personajes. Su voz da pistas sobre las características del narrador. Por ejemplo, ¿quién narra en la novela corta de George Orwell, *La rebelión en la granja*?:

“Apenas se hubo apagado la luz en el dormitorio, empezó el alboroto en toda la granja. Durante el día se corrió la voz de que el Viejo Mayor, el verraco premiado, había tenido un sueño extraño la noche anterior y deseaba comunicárselo a los demás animales. Habían acordado reunirse todos en el granero principal cuando el señor Jones se retirara. El Viejo Mayor (así le llamaban siempre, aunque fue presentado en la exposición bajo el nombre de Willingdon Beauty) era tan altamente estimado en la granja que todos estaban dispuestos a perder una hora de sueño para oír lo que él tuviera que decirles” (Orwell, 1999: 49-50).

¿Narra una persona o un animal? ¿Participó o no en la rebelión? En todo el libro no se desvela la identidad del narrador; sin embargo, se responde a una semblanza básica: es un animal que estuvo en la granja en ese tiempo o que supo de primera mano los acontecimientos y que narra mucho tiempo después. Y surge otra pregunta necesaria: ¿esta especie de historiador oral a quién le narra? Estas perspectivas de distancia, posición y narrador también se aprecian en la fotografía, cuyo encuadre, construcción del marco, distancia del objeto otorgan diversas “voces” a la imagen, según cómo se arrostra el hecho fotografiado. No es solo una cuestión de visión fotográfica, que refiere a lo estético, sino de posicionamiento frente a lo retratado, lo que puede desencadenar una narración y un mensaje del todo distintos, dependiendo del ángulo elegido por el fotógrafo.

Al igual que en un relato literario, la fotografía puede contar un hecho, construir una historia, narrar una realidad. Y al igual que sucede en la narrativa, en que la ficción tiene el compromiso de la verosimilitud mientras que la crónica lo tiene con la veracidad, en la fotografía, la veracidad está vinculada con el fotorreportaje, mientras que la fotografía artística lo está con la verosimilitud. Entendiendo la veracidad, como

algo apegado a la verdad, contado escrupulosamente y con exactitud, sin invención, aun cuando parezca falso, mientras que la verosimilitud solo tiene apariencia de verdadero, para que pueda ser creído. El fotógrafo define qué se incluye y qué queda afuera del marco, de la fotografía, de lo captado: lo que se incluye debe representar aquel mundo complejo en el que se está contenido. O su mensaje, el que quiere transmitir el fotógrafo. La delimitación y sus efectos se basa en contar el "todo" a partir de una "parte", es decir, el tropo de la metonimia. W. Eugene Smith, por ejemplo, se convirtió, durante 23 días, en la "sombra" de Ernest Ceriani, un médico rural del pueblo de Kremmling, Colorado, por encargo de la revista Life, en 1948, para así mostrar a sus lectores cómo era el servicio sanitario en lo profundo de Estados Unidos. Smith delimitó su investigación, buscó a un doctor que pudiera representar a todos los demás, y lo fotografió buscando la veracidad en sus fotografías. Con un trabajo fotográfico también se puede lograr la polifonía, esa gran ambición de la novela, y contar el "universo" desde múltiples conciencias, personajes, visiones, no restringidas al único punto de vista de una cámara sujeta con trípode, ni a la excusa de que el ojo del fotógrafo es siempre el mismo, pues ese ojo puede ser igual de versátil que los dedos del escritor. En esta polifonía añorada para la narración compleja, se puede intentar la búsqueda de la pluralidad. Es decir, que en esas múltiples visiones del universo también se encuentren representadas varias opiniones, quizás divergentes, que conforman ese mundo retratado, y, así, contrastado. Polifonía y pluralidad son las claves de un relato que pretenda mostrar la complejidad de un hecho.

Ambas cuestiones se encuentran en trabajos documentales como el de Lu Nan, realizados en la prisión de Yang Long Zhai y el correccional de Shan, Birmania, entre junio y septiembre de 2006. Enclavados en lugares de cultivo y consumo de opio, ilegal desde 2002, se utiliza su penalización para reprimir a la etnia shan, una minoría birmana

de raíces chinas, donde 95 por ciento de los detenidos consumen o trafican opiáceos. En sus retratos se puede observar el comportamiento, y con él la acción que deriva en la consolidación de un personaje, de los diferentes tipos de personas detenidas, hombres y mujeres, de los que están allí a pesar de su edad e inocencia, como los hijos de los presos, de los vigilantes y gendarmes del lugar... un universo poliédrico visto desde múltiples perspectivas.

Como en el relato literario, pues, hay dos grandes maneras de influir en la narración. La elección del personaje, cuya estrategia es similar en ambos casos, y se dirime a qué persona se elige para convertirla en personaje (incluso a su pesar), qué acción se fotografía y desde qué ángulo, qué muestra esa acción y cuánta información se suministra, ampliando o cerrando el marco. En la elección del punto de vista. Son decisiones del autor, conscientes o inconscientes, y decidir es, en el fondo, asumir una posición editorial, una manera de opinar, siendo esta opinión invisible. Entonces, hay tantas perspectivas como personas, y a partir de ahí se toman más decisiones cruciales en la narración fotográfica: desde dónde se cuenta, pues influye en la reacción del espectador, y esa posición provoca, o no, empatía con el personaje, lo que genera una reacción distinta de la que podría provocar la de otros personaje de la misma historia. Al igual que dice Camba del masajista, en el caso de la fotografía no es lo mismo, por ejemplo, contar al acoso de los paparazzi a una personalidad desde el punto de vista de esa personalidad perseguida, de los propios paparazzi, de un espectador. Otra decisión es cuáles piezas serán seleccionadas, observadas, seguidas durante la inmersión del fotógrafo, quien de forma incontestable, está presente, pues es parte de la naturaleza de su arte, sabiendo que la complejidad, siempre, se traslada incompleta y que se debe asumir la enorme responsabilidad que esto supone y extremar los esfuerzos para comprender al hombre y sus circunstancias.

La fotografía, y el ojo del fotógrafo, también dispone de tres personas desde las que construir la narración. La primera persona, cuya modalidad más extendida es el autorretrato y, ahora, en tiempos de inmediatez, tecnología fotográfica de bolsillo y redes sociales, se traslada al “selfie”, y que suele mostrar al autor del disparo fotográfico en el universo retratado. El autorretrato clásico conserva más información y variables que el selfie, pues hay una puesta en escena, una mirada autorial que va más allá del gesto de apretar el botón de la cámara (lo que a veces hace un asistente), mientras que el selfie tiene una retórica más simple, un primer plano durante la propia acción, y el mismo instante, del disparo, lo que lava la imagen del contenido de una acción relacionada no con el hecho mecánico, sino con el desenvolvimiento en una circunstancia y lugar. Sin embargo, ambas son una narración en primera persona.

La tercera persona es el ojo que atestigua la actividad, el comportamiento, de otro, de los otros. Una investigación de campo o una captura del momento al pasar. Es la narración fotográfica más natural, así como la narración oral más usual es la que se compone de primera persona en pasado. En fotografía, es la tercera persona en presente. Entre ambas, primera y tercera persona, encuentra su forma la segunda persona, con los mismos dos efectos que en la literatura. Por una parte, la creación de la intimidad, el susurro, cuando el fotógrafo aparece junto al retratado, con una mirada encontrada, ya sea con ayuda de un espejo, o a medio camino del autorretrato. Por otra parte, la duplicación de aquel que se habla ante el espejo, se muestra en los reflectogramas, esas fotografías del fotógrafo ante su reflejo, donde aparece también la cámara quizás como único acompañante en un ambiente íntimo.

Las variaciones de la perspectiva fotográfica se hace más compleja gracias a las mismas decisiones que afectan al relato literario en cuanto a perspectiva. Responder a las preguntas: “¿narro desde adentro de la acción, o desde afuera? Cuánto muestro y

desde dónde miro. Son historias distintas, se encuentran personajes distintos, si se capta la realidad (o se construye) desde dentro de un conflicto, por ejemplo, una zona bombardeada, como hace Alberto Arce en la Franja de Gaza, a la que se encuentra desde la frontera, donde solo se ven pasar, e impactar, las bombas a lo lejos, y donde la visión y los protagonistas son otros. Sin embargo, esto no quiere decir que una sea mejor que otra. A veces las cercanía confiere una posición privilegiada, pero a veces la mayor distancia otorga más contexto, indispensable para comprender o mostrar la realidad. Se vuelve a lo anterior: son decisiones del autor. Un ejemplo está en las fotografías tomadas por dos compañeros de agencia de noticias, en los sucesos de Tiananmen, China, de 1989. Terril Jones estaba a pie de calle, en el epicentro de la represión, cerca de aquel hombre que se dirige a enfrentarse a los tanques a pie y con una bolsa de comida en las manos. Pero a ese hombre le hizo célebre el retrato de Jeff Widener, casi en el mismo instante, que estaba a mucha más distancia, con una vista casi cenital.

De vuelta al texto narrativo, al igual que se fabrica un narrador, se construye su oyente, bajo la premisa: para quién se narra. ¿Quién escucha al narrador? Sea cual sea la sintaxis elegida para narrar, la historia está condicionada no solo por su perspectiva sino por un personaje invisible, el oyente, que se fabrica de la misma manera en que se fabrica el narrador. Cómo saber quién es, cuando pocas veces se materializa. La respuesta está entre líneas del texto. Según a quién se cuenta la historia, se provee mayor o menor información. El oyente ideal es uno solo, existe en la mente del escritor y de él depende el grado de detalle con que se quiere abordar un hecho. Se define el perfil del oyente de su narración. Para construir el texto se piensa en un solo hipotético escuchador, que puede inspirarse en una persona real, o imaginario, si lo fabrica a medida de su interés y del grado de minuciosidad que quiere otorgarle a su trabajo. El

oyente puede cambiar en cada texto. A quién le escribe el periodista (su madre, su hijo, el hombre que sube al autobús junto a él cada mañana), solo él lo sabe. Pero es posible definir ciertos rasgos generales de la lectura. Según el perfil del oyente al que cuenta el narrador del texto, se divulga mucha información (paralepsis) o lo contrario, poca información (paralipsis). El oyente ideal va desde aquel que ha vivido el hecho junto al narrador hasta el que desconoce absolutamente la historia y su contexto. Entremedias, todos los grises de conocimiento tanto del contexto como del hecho en cuestión. El narrador dosificará la información y sus pormenores, de menor grado de detalle en el primer caso, a las largas explicaciones en el tercer caso. Abundar en las explicaciones o darlas por sobreentendidas. Al primer tipo de oyente, el que vivió también lo que sucedió, se le cuenta lo único que no sabe: lo que sucedió dentro del narrador. El relato es, entonces, intimista, introspectivo. Pero al que requiere más información se le dará la acción junto a las referencias. Así, si el oyente es alguien que conoce las circunstancias que determinan la historia que se cuenta, lo que importa es transmitir las sensaciones y la impresión del narrador. Un autor elige a un oyente conocedor cuando solo le interesa contar su relato íntimo y se concentra en su propia experiencia, obviando todo aquello que le es externo. No se desvía para acotar o recrear el mundo que le rodea, para qué: ya su oyente lo conoce y lo único que vale la pena decir, lo único nuevo para ese oyente, es aquello que siente el narrador sin detenerse en el exterior ni el contexto. Por ejemplo, cuando H. R. Robinson refiere el momento en que intentó suicidarse:

“Tenía miedo, un miedo horroroso, y las palmas de las manos me sudaban tanto como aquel otro día, muchos años antes, cuando era un escolar, cuando había levantado la vista para ver la Sagrada Forma, pese a la advertencia de la vieja criada francesa de que me quedaría ciego.

Pero incluso a la hora de la muerte –así de vanos son los pensamientos del hombre–, la manera de rematarme me planteaba un problema de meticulosa sutileza. Puesto que yo era un tirador de tercera fila, mi primer impulso fue morder el cañón del arma, pero unos segundos de reflexión bastaron para hacerme cambiar de idea. Pensé que el

resultado sería un cadáver horripilante, con la parte de atrás de la cabeza hecha añicos. La forma correcta, según las normas corrientes de uso, era dispararse en la sien. Es curioso, ¿verdad?, que un hombre vacile de ese modo en su hora final” (Robinson, 2006: 210).

En ocasiones, la narración polifónica obliga a romper la hegemonía de un narrador en una trama, para abrir una subtrama, o pequeños eslabones –que pueden ser textuales, orales, visuales–, que reproducen una visión contrapuesta a la del narrador e incluso a la del autor. En estos casos, para mantener la coherencia narrativa, Lodge aconseja aferrarse a la figura del focalizador.

“Una novela puede ofrecer diferentes perspectivas sobre el mismo acontecimiento, pero solo una a la vez. E incluso si adopta un método narrativo omnisciente, relatando la acción desde una altura propia de Dios, normalmente privilegiará solo uno o dos de los posibles puntos de vista desde los cuales la historia podría ser contada, y se concentrará en cómo los acontecimientos afectan a esas personas” (Lodge, 2002: 51).

Lo usual es que el cambio de focalizador implique el inicio de una nueva trama, y en un relato que conjuga tramas de diversa longitud, la figura del focalizador adquiere una gran agilidad, mayor que en una narración corta, porque las tramas se juntan y separan en función de la estructura con la que se narra una historia, cuya visión obedece a la perspectiva de varios personajes. Esta particularidad hace que las tramas utilizadas en un relato complejo y no lineal se encuentren fragmentadas, desvanecidas. Decenas de focalizadores se conjugan para dar la impresión de unidad. En este tipo de narraciones, no son los avatares de un personaje, sino la historia descubierta con la mayor cantidad de información, lo que marca la estructura.

3.3. Voces

Como se ha dicho, el autor puede prestar retórica y entonación a sus personajes, sean ficticios o reales (estos últimos en textos narrativos de no ficción, que han ocupado un lugar en la reciente, y citada, antología de ELO). Sobre las formas narrativas que coexisten en ELC2, uno de los compiladores en la primera de estas antologías, resalta la capacidad que tienen aquellas de no-ficción:

“Una de las tendencias más notables en este ELC: un interés en las formas que las técnicas y prácticas de literatura digital se puede aplicar en la línea documental, los ensayos y otras formas de no-ficción. Varias de las obras más impresionantes publicadas en el ELC2, incluyendo *Voyage into the Unknown*, de Roderick Coover; *Public Secrets* de Sharon Daniels y Eric Loyer, y *88 Constellations for Wittgenstein*, de David Clark ilustran poderosamente el potencial del literaria electrónica formas no solo para la ficción y la poesía, sino también documentales y formas ensayísticos” (Rettberg, 2010b).

Entre los ejemplos de voces recreadas a partir de experiencias reales, destaca el de *Los sobrevivientes de la bomba atómica*, donde el autor reúne los testimonios en primera persona de aquellas personas que sobrevivieron al estallido de la explosión nuclear. En el texto conserva la primera persona y conserve ciertas exclamaciones y maneras de hablar, pero presta su voz en la sintaxis.

“Había llegado al puente de la estación, sobre el río Ota, cuando vi que mi mujer venía a buscarme. La vi claramente en el otro extremo del puente, y la saludé con los brazos. En ese momento sonó la alarma antiaérea. ‘¡Corre al refugio!’, le grité, mientras yo trataba de guarecerme. La alarma era cosa de todas las mañanas, de modo que no tomé demasiadas precauciones, pero solo cuando la sirena calló sentí que la calma volvía a mi corazón. Me levanté y caminé hacia el puente. Volví a ver la silueta de mi mujer a lo lejos. Entonces creí que el sol se había descolgado desde el cielo, porque todas las cosas se pusieron blancas y enceguecedoras, y miles de brasas cayeron sobre el puente. Un

viento me aplastó contra el pavimento, y ya no supe más qué estaba pasando”

(Martínez, 1978: 151).

En otro caso, el autor puede optar por componer la musicalidad del hablar. ¿Escribir como se habla? ¿Reproducir la entonación de un personaje escuchado? Salinger capta la voz de un adolescente que le habla al lector. Repite palabras, porque utilizar sinónimos exige pensar (Lodge, 2002: 40) y en una conversación coloquial la rapidez no permite largos silencios para encontrar palabras no usadas; las expresiones coloquiales, tanto de frases hechas como palabras sueltas, interrumpen el discurso y lo ratifican; abundan los epítetos y la hipérbole, muy propia del habla juvenil, que tiende a exagerar y generalizar a partir de cualquier pequeño conocimiento o experiencia; se usan frases simples, cortas; predomina los puntos sobre las comas; casi no existe la yuxtaposición ni la subordinación. Se utiliza una palabra comodín, para sustituir nombres, conceptos, impresiones.

“No sé por qué, pero en el tren y de noche soy capaz hasta de tragarme sin vomitar una de esas novelas idiotas que publican las revistas. Ya saben, esas que tienen por protagonista un tío muy cursi, de mentón muy masculino, que siempre se llama David, y una tía de la misma calaña que se llama Linda o Murcia y que se pasa el día encendiéndole la pipa al David de marras” (Salinger, 1990: 75).

Las voces pueden mostrar la edad, pues los jóvenes de todas las épocas desarrollan una jerga para diferenciarse de los adultos que luego, cuando crecen, no podrán reconocer la de sus hijos, que pueden inventar palabras o darle otros significados a las ya existentes. También, con el uso de modismos y deformaciones del idioma, se puede indicar la condición social y cultural. Así mismo el origen geográfico del protagonista puede mostrarse en la elección del léxico y su pronunciación, sobre todo cuando se intenta transmitir la sonoridad del habla a la hora de redactar; recurso que se pierde cuando el narrador deja su relato por escrito (como en la novela epistolar, por ejemplo). En estos casos, se puede sustituir la sonoridad por errores ortográficos. Ramón del Valle-Inclán utiliza peculiaridades fonéticas provenientes de lugares o categorías sociales: “*Pues*

tiene hueca la bola (...) Pues tiene la chola hueca” (Valle-Inclán, 1987: 82), exclama Dorio de Gadex en una *“calle enarenada y solitaria”*.

Valle-Inclán aseguró que así quiso crear un nuevo lenguaje, potente, actual, que vaya más allá de la *“hueca y pomposa prosa castiza”* que se imponía en su época. Quiso reformar el castellano, abrirle espacio a lo popular. Para lograrlo, Valle-Inclán se valió de varias artificiosidades literarias, para simular estas variadas voces. Joaquín del Valle-Inclán las enumera: la presencia del apócope “o sea, la supresión de sílabas de una voz”, que “es un proceso frecuente en el habla madrileña”, “el empleo del cultismo como ‘introducir’ por ‘meter’ (...) el uso del sufijo ‘ito’ para dar énfasis en la designación del propio yo (...) la redundancia con valor intensificativo (...) y sobre todo un vocabulario que recoge voces aún vivas y frases” (Valle-Inclán, 1987: 240).

La escritura puede imitar, pues, la manera de hablar. Pero es eso, una imitación. No una reproducción. Se puede causar la impresión de que se escucha a alguien; sin embargo, los recursos que permiten la sensación de un discurso informal deben estar presentes en el texto de manera dosificada. Las palabras que imitan sonoridades salpican el texto y se utilizan como comodines, pero se rodean de palabras bien escritas, que predominan. Una palabra altisonante se debe utilizar una única vez, pues al resultar desconocida para el lector se le fija en la mente y al leerla por segunda vez, aunque esté distanciada por páginas enteras de la primera aparición, tendrá la impresión de repetición innecesaria. Durante toda la novela *Manhattan Transfer*, John Dos Passos en la traducción al español de José Robles Pasos, ejecuta el juego de voces sin desorientar al lector y sin perder el ritmo, utilizando el apócope solo en los diálogos:

–“Creí qu’iba usted a tomar el tren pa ir a algún sitio.

–A algún sitio voy.

–Buen día hace pa dejar la ciudá.

–Yo dejo a mi marido.

Las palabras se le escaparon de la boca antes de que pudiera retenerlas.

–¿L’ha echao de casa?

–No, no puedo decir que me haya echado –rió ella” (Dos Passos, 2003: 200).

Pero Dos Passos también mezcla el lenguaje del personaje, perfectamente escrito, con la voz culta del narrador:

“Un hombre de sombrero de hongo fumaba un cigarro en medio del ancho túnel. Bud le rozó al pasar, afectando un paso arrogante. Me importa un pepino. Que me siga si quiere. En la abovedada acera no había que un policía, que bostezaba mirando al cielo” (Dos Passos, 2003: 151).

Con esta misma estrategia de creación de las voces para describir a los personajes e identificarlos, al mismo tiempo que se dota de acción a la narración, se construyen diálogos. El oído para reproducir diálogos con eficacia es útil para evidenciar la polifonía de un texto. Para un buen diálogo el lenguaje se desprende de muletillas frecuentes en lo oral, y logra que el lector conozca a los personajes por su hablar. Los diálogos no son gratuitos. Tienen que proveer información, tanto del personaje como de la trama. Del personaje, cuando la fabricación de una voz denota rasgos socio-culturales. Y de la trama, al enriquecer los elementos del relato, descubriendo detalles que de otra forma paralizarían la acción. El contenido, y la manera cómo se transmite, describe al personaje y desvela un mundo referencial, el que genera la persona que habla. El diálogo se reproduce en presente y es la simulación de unas voces por parte del narrador. Cuando la información que suministra el hablador se refiere a una tercera persona, se produce una doble descripción: la de quien habla y la de quien se habla. En *El Emperador* de Ryszard Kapuscinski, la doble visión se produce como un acto mágico, cuando el autor hace que los cortesanos de Hallie Selassie le describan, al tiempo que se describen a sí mismos:

“Era un perrito de raza japonesa. Se llamaba Lulú. Tenía derecho a dormir en el lecho imperial. Durante las diversas ceremonias se escapaba de las rodillas del Emperador y les orinaba los zapatos a los altos funcionarios. Los señores altos funcionarios no tenían derecho siquiera a moverse o hacer cualquier gesto cuando sentían la humedad en los zapatos. Mi función consistía en andar entre ellos, que estaban todos de pie, y secarles

los orines de los zapatos. Para este fin me servía de un trapito de terciopelo. En esto consistió mi trabajo durante diez años” (Kapuscinski, 1980: 15-16).

El diálogo es suposición; es reconstruir la conversación, las palabras y su orden.

Requiere intuición, guiada por el principio que genera todo diálogo, la acción-reacción:

una línea es consecuencia inmediata de la anterior. Una acotación, una contestación o

una intervención son suscitadas por algo anterior y suscitan algo posterior, ya sea

palabra o gesto. Es decir, una línea de conversación es consecuencia de la que la

precede. Una intervención induce la siguiente. Un diálogo es una suma de reacciones.

El diálogo es también acción, al igual que la confesión. Existe una gestualidad implícita,

un tono entrelíneas. Implica movimientos corporales, aunque no lo reseñe el autor. Los

signos usuales del diálogo, como el guión y las comillas, advierten al lector que ocurre

un movimiento: hablar. Marya Hornbacher maneja los diálogos con poca frecuencia

pero gran precisión en *Días perdidos*, donde la protagonista sufre bulimia:

“Entró el médico, un hombre joven, de aspecto agradable y comportamiento eficiente.

Me palpó la hinchazón bajo la mandíbula.

—¿Cuándo fue la última vez que vomitaste? —preguntó.

—O sea, que cree que vomito.

—Sí.

—Ayer.

—¿Cuántas veces vomitaste ayer?

—Una.

—A juzgar por la inflamación, yo diría que tres como mínimo.

Por poco me caigo de la camilla. Era cierto. Se colocó frente a mí y me alumbró los ojos con una linterna diminuta.

—¿Sabías que no enfocas la mirada?

—Esto... no.

—Pues no la enfocas.

Anotó algo en mi expediente y acto seguido me rodeó el brazo con un puño de tela. Me iba grande. El médico sacó otro puño que decía en letras grandes y hermosas: puño infantil.

—¿Te gusta?

—¿El qué?

–Que los puños de adulto te vayan grandes.

–No.

–Pues pareces complacida. Levántate” (Hornbacher, 1999: 185-186).

En este extracto, la secuencia entre las dos personas que hablan es fácil de seguir, así que cualquier otra acotación con este fin, sobra. El diálogo tiene pausas, que Hornbacher respeta al interrumpir las voces para reflejar el movimiento que se realiza en silencio. El movimiento que, por el contrario, se realiza mientras hablan (él mueve la linterna frente a los ojos de lado a lado, él le quita el puño de adulto para colocar el infantil, la pasividad nerviosa de ella), se intuye y tampoco se detalla. ¿Cuándo merece la pena incluir un diálogo? Muchas preguntas anulan un diálogo, la convierten en entrevista, en monólogo. La reproducción de la oralidad realizada por el narrador resulta ágil y pertinente para la lectura cuando contiene tensión. Tensión causada ya sea por el enfrentamiento entre los personajes o por factores externos que influyen en la conversación. Escuchar o entablar un diálogo de confrontación significa una oportunidad para dotar de rapidez el relato. Cuando una conversación transcurre en un ambiente convulso o bajo algún peligro inminente debe ser comunicada sin despojarla de su circunstancia, aunque se corra el riesgo de interrupción temporal o permanente. Además, limpiar el ruido exterior puede distorsionar lo sucedido: quizás sin esa sensación que el medio ambiente produce en los personajes, nunca se habría producido tal diálogo. La amenaza puede ser física o psicológica, lo que importa es que oprima o libere.

El diálogo debe ser verosímil con respecto al personaje y mientras mejor está escrito el diálogo, menos acotaciones tiene, pues los personajes están bien diferenciados gracias a la imitación de su voz propia. Para hacer el juego de la simulación de voces, se puede respetar tanto la gramática como la sintaxis y optar por transcribir las palabras y el uso que se les da según la región, edad o cultura, sin simular la manera en que se

pronuncian. Como hace Juan Villoro cuando juega con las voces de la zona mexicana de Yucatán, de las que explica que

“las peculiaridades del español de Yucatán se deben a sus años de aislamiento de la capital, su proximidad con Cuba, la supervivencia de la lengua maya, los extranjerismos llevados por beisbolistas, compañías de ópera que hacían escala en Progreso en su camino de Sudamérica a Nueva York, piratas, comerciantes ingleses durante la guerra de castas, el influjo de la colonia árabe y la gozosa capacidad de invención idiomática del gran Caribe” (Villoro, 2000: 73),

y las aplica en un diálogo entre dos clientes de un café:

“—¿Por qué te quitaste?

—Fui a comprar unos negociantes. Si se me olvidan los invisibles, Betty me da una limpia

—No embromes. ¡Yo sí que me dejaba!

—Ahora sí tocó piedra de cocoyol. El otro día que se les descompuso no sé qué aparato, Ofelia te tenía negociéalo que negociéalo” (Villoro, 2000: 73).

Hay circunstancias creadas dentro de la acción, como la embriaguez, la hipnosis o el sometimiento a la máxima presión psicológica, que dejan fluir comentarios y respuestas que no se dirían normalmente, como ensaya Tom Wolfe en *Gaseosa de ácido eléctrico*:

“Sí, era divertido. Treta tras treta iban brotando en sus cerebros, y todas las malditas metáforas del destino, todos los condenados versos que un buen poeta compondría después de mirar al Torvo Reptil en el ojo del culo:

—Viento, oh, viento, no me lleves de este lugar, llévame hacia adelante...

—¡Más! ¡Más! ¡Música, más alta, más vino!

—...Océano, océano, océano, te derrotaré al fin, te destrozaré esta vez. Hundiré mis talones en tus flacas costillas...

Y así sucesivamente, como una relación sobre la marcha del supuesto conductor, loco costa arriba, que busca su acantilado preferido, para saltar por él, supuestamente, y la escena toda burbujea en su cerebro y en el de la Chica de la Montaña, allí en la astrosa alfombra del salón de Babbs. Demonios, echémosle al asunto algo de ácido... se creerán que el maldito drogadicto tomó el mortífero LSD y explotó para siempre... y, sí, aplastó el vehículo contra un árbol, sangrando verosimilitud por todo el litoral californiano:

—He perdido de nuevo el océano. Maravilloso. Recorro cientos de kilómetros buscando mi acantilado particular, pero estoy tan atrapado por el ácido que no puedo encontrar el océano, y acabo aplastándome contra un pino” (Wolfe, 1980: 261-262).

El diálogo también sirve para romper la hegemonía de la voz narrativa, ya sea primera o tercera persona, y que puede resultar monótona. La voz de un personaje que interviene en un diálogo puede contrastar con la del narrador. Si el narrador es sobrio, el personaje que irrumpe entre comillas o en un diálogo puede dotar de humor el relato. O al revés. Bartolomé de las Casas utilizó este recurso para mostrar la lógica de los indígenas americanos durante la conquista española:

“Un cacique y señor muy principal, que por nombre tenía Hatuey, que se había pasado de la isla Española a Cuba con mucha de su gente por huir de las calamidades e inhumanas obras de los cristianos, y estando en aquella isla de Cuba, y dándole nuevas ciertos indios que pasaban a ella los cristianos, ayuntó a mucha o toda su gente y díjoles: ‘ya sabéis cómo se dice que los cristianos pasan acá, y tenéis experiencia cuáles han parado a los señores fulano y fulano y fulano, y aquellas gentes de Haití (ques la Española) lo mesmo vienen a hacer acá. ¿Sabéis quizás por qué lo hacen?’ Dijeron: ‘no, sino porque son de su natura crueles y malos’. Dice él: ‘no lo hacen por solo eso, sino porque tienen un dios a quien ellos adoran y quieren mucho, y por habello de nosotros para lo adorar, nos trabajan de sojuzgar y nos matan’. Tenía cabe sí una cestilla llena de oro en joyas y dijo: ‘veis aquí el dios de los cristianos: hagámosle si os parece areítos (que son bailes y danzas) y quizás le agradaremos y les mandará que no nos haga mal’. Dijeron todos a voces: ‘bien es, bien es’. Bailáronle delante hasta que todos se cansaron, y después dice el señor Hatuey: ‘mira, como quiera que sea, si lo guardamos para sacárnoslo al fin nos han de matar: echémoslo en este río’. Todos votaron que así se hiciese” (Casas, 1999: 90).

El diálogo es acción y también presenta a un personaje, pues contiene varias de sus claves de personalidad y pensamiento. Se complementa así como la simulación de la voz hablada y es un recurso que permite seguir presentando al personaje aun avanzada la trama y superado el planteamiento. Es parte de esa composición de voces que retumban en la narrativa y que se refuerzan con la escritura multimedia, pues esta técnica de fabricación de sonoridades y tonos puede traspasar lo textual, volcarse en la lectura dramatizada, la puesta en escena teatral de la pantalla, en la música y sus ritmos.

3.4. Estructura. Tema y trama

Dentro del guion multimedia, existe, en su seno, la estructura interior de la narración, esa estructura nuclear del relato textual, que se guía, a pesar de la fragmentación y circularidad que implica el medio digital, de una noción de estructura dividida en tres partes: comienzo (que no necesita nada antes), nudo (que necesita algo antes y después) y desenlace (que no necesita nada después). El cuento no escapa a tener un esqueleto conformado por el planteamiento, donde se presenta al protagonista y su meta; desarrollo, donde se entremezclan los personajes, se presentan los obstáculos y sucede el conflicto, la aventura; y desenlace donde se encuentra el final: qué hace este personaje con la sabiduría adquirida y con la meta, en caso de haberla alcanzado.

Entre cada parte existe una frontera, que puede estar demarcada por cambios temporales (la acción es rota por el pasar del tiempo y se abrevia con una elipsis), espaciales (hay un viaje) o dramáticos (sucede algo en la vida del personaje que significa una modificación en su rutina o visión del mundo). Todo cuento posee esta estructura, incluso los microrrelatos, tan útiles en la construcción de eslabones dentro de una superestructura multimedia, aunque se encuentren sobreentendidos, sugeridos, invisibles. En la construcción de la estructura, el autor puede esconder información en función de su propósito dramático: producir misterio o suspense en la búsqueda del personaje por alcanzar su meta y superar los obstáculos que se presenten. O dosificar el suministro de esta información para llegar a un desenlace.

En el planteamiento se presenta al protagonista y su meta. Se sostiene, como toda presentación de personajes, en la acción. El desarrollo contiene lo que ocurre una vez que el protagonista comienza a intentar alcanzar su objetivo; por lo general se recomienda enfatizar las alianzas que establece, los obstáculos que enfrenta y la

cantidad de intentos y fracasos que acomete hasta la embestida final, hasta que alcanza o no esa meta. En esta frontera puede haber una demarcación por medio de cambios temporales (la acción es rota por el pasar del tiempo y se abrevia con una elipsis), espaciales (hay un viaje) o dramáticos (sucede algo en la vida del personaje que significa una modificación en su rutina o visión del mundo). Una vez determinado qué sucederá en el argumento principal y establecido el final de cada parte de la estructura, se comienza a realizar el entramado narrativo: entre el principio y el final del planteamiento se idean acciones que permitan cumplir con la descripción de los personajes, principales y secundarios. Este entramado es la carne del relato que ocultará el esqueleto de la estructura. La estructura no se verá a simple vista. Durante el desarrollo se siembran hechos que permitirán generar tensión constante: el peligro, el fracaso y se comienza a componer las tramas por medio de sucesos no fortuitos, pues un libro repleto de coincidencias no resulta verosímil. Finalmente, el desenlace, conciso.

En el relato, los elementos de la estructura no se presentan separados por puntos dramáticos, y cada paso de una fase a otra se establece a lo largo de una franja fronteriza, en la que suceden los cambios para que termine una y empiece otra. Por ejemplo, la historia de una amistad traicionada por el miedo, en el enorme marco de la guerra civil española, como en el cuento *La lengua de las mariposas* (Rivas, 2002: 21), donde se relata la hermosa relación entre un niño y su profesor en un pueblo gallego. El narrador adopta un tono de amargura. El texto es la confesión de un hombre mayor que recuerda cómo participó en el repudio general del que fue víctima el maestro, republicano, cuando los nacionalistas ocuparon el pueblo. La trama comienza con el niño acude a la escuela y prosigue con el susto del primer día de clases y la escapada. La necesidad de concisión del relato no permite contar más que lo que se hace imprescindible para sostener el resto de la narración. La presentación termina cuando el

maestro gana la confianza de Pardal, el niño. A partir de allí se desarrolla la historia de la amistad, ya presentada, conjugada con el elemento de tensión que significa la inminencia de la guerra civil, acontecimiento que permitirá la creación de un clima enrarecido útil para que suceda la traición. El desenlace es súbito y empieza cuando Pardal acepta mentir por petición de la madre, que quiere que diga, si alguien pregunta, que su padre, sastre republicano, no regaló un traje al maestro. El padre elige salvarse distanciándose de sus simpatías políticas. Debe convencer a los vencedores, así que insulta a sus antiguos amigos. El miedo hace que grite cada vez más fuerte y obliga a Pardal a secundarlo.

Este tipo de estructura es bastante eficaz, y permite la cartografía (temporal) y la fragmentación. Contar cómo ocurrieron los acontecimientos, exponer desde el principio hasta el final, permite ordenar el caos y exponer una historia con coherencia. Los días, horas y minutos marcan un compás coherente. Un ejemplo de estructura guiada por la temporalidad es *La guerra del fútbol* (Kapusinski, 1988: 187-215):

–En el planteamiento refiere por qué decide viajar a Honduras después de los partidos de fútbol y antes de que suceda la primera agresión de El Salvador (“*Luis Suárez dijo que habría guerra*”), relata lo que sucede antes de viajar e introduce explicaciones del contexto histórico latinoamericano. Aterriza en Tegucigalpa.

–La frontera entre la presentación y el desarrollo es la historia de él como corresponsal que cubre la guerra que se inicia esa noche, cuando estalla la primera bomba, su odisea personal desde el momento en que se queda a oscuras en la ciudad desconocida. Una zona franca en la que describe la ciudad a través de su experiencia: debe esperar para usar el único télex de la ciudad que utiliza también el presidente de la nación.

–El desarrollo comienza cuando los hondureños reaccionan al bombardeo y él inicia su excursión al campo de batalla en la frontera. Ve morir a los soldados, sufre una

emboscada, encuentra a un combatiente que le ayuda a cruzar la línea de fuego a salvo, al tiempo que despoja a los muertos de zapatos y los esconde para recogerlos cuando acabe la guerra. La reunión con otros corresponsales que tuvieron suertes similares cierra el desarrollo de la crónica.

—La conclusión resume la guerra, la raíz del conflicto y la manera en que se resolvió.

Una narración no tiene por qué tener un final epifánico. Sin embargo, si existe una distinción entre cuento y relato es precisamente que el cuento concluye con todos los hilos amarrados y confiere la sensación de que algo nos ha sido revelado. Esta clase de final puede no ser explícita, puede darse en finales abiertos, es decir que aparentan no concluir. La sugerencia, pilar del microrrelato. Otro tipo de estructura es la del texto que se muerde la cola, es decir, que termina donde comenzó, ya sea en la idea, el lugar o el personaje. Da la sensación de texto cerrado, de haber sido guiado por un conductor que sabía bien el destino al que quería llevar al lector. Un texto estructurado según el orden cronológico también puede tener esta circularidad, cuando comienza y termina, no con un hecho, sino con una idea. La intensidad del relato radica cómo se cuenta, qué se reserva para el final, cómo se transmite el conocimiento al lector. La estructura debe supeditarse a esta decisión. Borges construyó un cuento de final sorpresivo, esclarecedor, en *Las ruinas circulares* (Borges, 2001: 42). El escritor establece el siguiente planteamiento: un “*hombre gris*” se interna en la selva para encontrar un “*templo circular*” consagrado al fuego y se dedica a soñar un hombre para imponerlo a la realidad, un “*proyecto mágico*”. De cinco páginas, el planteamiento abarca una.

Luego Borges desarrolla cómo el soñador logra soñar varios hombres, elige uno y comienza a “*modelar la materia incoherente y vertiginosa de que se componen los sueños*”, fracasa, retoma el trabajo con otro método y logra, con la ayuda del dios fuego que le concediera la vida. Así fue y solo su creador y el dios sabrían que aquel nuevo

hombre estaba hecho de sueños y no era real. Lo educó y le hizo olvidar de dónde provenía y le envió a otro templo, “*a muchas leguas de la inextricable selva*”. Esta etapa suma tres folios de los cinco. Este desarrollo tiene, a su vez, dos puntos que terminan una subfase e inician otra: una, cuando fracasa y, dos, cuando invoca al fuego.

El desenlace comienza “*al cabo de un tiempo que ciertos narradores de su historia prefieren computar en años y otros en lustros*”, cuando al soñador le informan que existe un hombre “*capaz de hollar el fuego y no quemarse*” y se preocupa porque el hijo puede cavilar sobre este privilegio y descubrir que era “*mero simulacro*”, una “*humillación*”. Sucede una sequía, se inicia un incendio que cerca al hombre en el templo circular y se descubre que el creador de aquel hombre soñado es, a su vez, una “*apariencia*” porque “*otro estaba soñándolo*”.

Las subtramas poseen también estructura y deben encajar dentro de la principal. En *Las ruinas circulares*, existe una subtrama, la del personaje creado por el soñador, que llamaremos Hijo. La presentación de él acaba cuando se convierte en hombre y navega río abajo. Luego tenemos referencias de él: los rumores que escucha el soñador antes de entender que también es producto de un sueño. Sin embargo, esta subtrama tiene un final. ¿Dónde termina el desarrollo del Hijo? El cuento ha concluido, no hay nada más escrito, y sin embargo Borges esclarece la historia completa del Hijo. Nos da una pista en el título: ruinas circulares, circular, historia circular. Para conocer el destino del Hijo hace falta volver al principio del cuento, verlo desembarcar en la unánime noche, verlo soñar un hombre... A partir de esta estructura, aparentemente lineal, en el guion multimedia se produce la fragmentación, que dosifica la información e hilvana los acontecimientos ordenándolos según factores que sustituyen la cronología. Estos otros factores pueden ser lugares, personajes o hipótesis. Si se decide experimentar con otro orden, uno que rompa la linealidad impuesta por el transcurrir del reloj, se hace

necesario especificar cuándo ocurre cada uno de los hechos que se mencionan. A partir de la exposición de la narración en eslabones, el lector ordena mentalmente el relato y completará el puzle. Sin embargo, las piezas tienen que estar cortadas con maestría y poseer, como en todos los puzles, claves para orientar al jugador.

Otra forma de estructurar un texto consiste en contar cómo un narrador-personaje conoce y descubre los hechos. Esta última opción es la seguida por algunas estructuras de la novela negra narrada en primera persona, en que el detective investiga y narra las pistas que encuentra a medida que avanza en las pesquisas. Por lo general, el planteamiento comienza con el encargo y el inicio del trabajo; el desarrollo termina con la resolución del misterio, y el desenlace cuenta qué sucede con los personajes involucrados (juicios, sentencias, superación de traumas). Esta estructura, que se exponía lineal o secuencialmente en una narración creada para la tecnología del código se fragmenta ahora en múltiples y combinatorios eslabones, dispuestos en racimos o rizomas, dosificando la información y, gracias a eslabones que se administran de la misma manera en que la información goteaba en el lector del código, se mantiene la tensión y el misterio en el multimedia. Son eslabones que se disponen según un guion y en el guion multimedia de una narración no hay espacio para el azar, y depende de una planificación minuciosa, de una capacidad para advertir los trazos del lector, convertido, en cierta medida, en autor.

Para evitar lo que advierte Rico,

“que buena parte de la literatura mutante es la expresión de cierta retirada ante uno de los mayores retos de la novela de todos los tiempos: la creación de una trama, la estructuración de su desarrollo de tal modo que genere interés creciente en el lector y no hastío. Desde esa perspectiva, se puede hablar de cierto estado de crisis de la narratividad en el abordaje del artefacto de la novela. También (más de un narrador de lo fragmentario me lo ha confesado) de incapacidad para acometerla: es más fácil, más accesible, renunciar a la lógica implacable del argumento (aunque no sea lineal, aunque tenga una apariencia caótica) al objetivo de narrar una historia y dejarse llevar por la

fragmentariedad del mundo, por la parcialidad de nuestra percepción, por el asalto desordenado de imágenes e ideas” (Rico, 2011: 141), el relato multimedia puede jugar con una estructura de eslabones, que a su vez componen cada trama. Cada trama tiene un protagonista y una estructura de tres partes. El punto de vista (syntaxis, tono y perspectiva) se mantiene en cada trama y puede variar en los siguientes. Así, protagonista y focalizador pueden o no ser los mismos durante todo el relato. Cuando el peso de la historia la comparten varios individuos, el protagonismo se diluye para potenciar el hecho narrado. Mientras más voces surjan y más espacio de tiempo se abarque, más se diluirá el protagonismo. El juego de los eslabones permite tener varios inicios, con lo que se refuerza la atracción para el lector. Al no respetar la linealidad del tiempo, también refuerza el suspense. Contar una historia fragmentada en eslabones permite romper la linealidad del texto y avanzar, desde el punto de partida, en varias direcciones para llegar a piezas aparentemente inconexas, que se vincularán a medida que se aproxima el final, con eslabones que comienzan a aglutinarse y a tejer las tramas.

En la pieza de literatura de no-ficción titulada *Carta desde Ciudad Juárez* (Guillermoprieto, 2004: 28-40) se recurre a una enrevesada trama de catorce eslabones, dos de los cuales han sido fragmentados, para contar el horror de los asesinatos de mujeres que ocurren en el norte de México. Cada eslabón tiene uno o varios protagonistas:

Cinthia: la historia de esta norteamericana que conoce México en la niñez, que decide vivir allí de manera “trashumante”, que se casa con Ulises, mexicano, y que tiene una vida apacible hasta que la policía irrumpe en su hogar, la apresa con su marido, la tortura, la obliga a confesar el asesinato de una chica.

Cadena de asesinatos: la periodista aborda la realidad desde las cifras, los cambios sociales y la descripción del lugar.

Primeras víctimas: se cuenta cómo se encontraron los tres primeros cadáveres.

Periodista: Guillermprieto se incluye como protagonista. Recorre el desierto con un hombre que se encarga de recoger los cuerpos de las asesinadas y que no pertenece a la policía.

Esther Chávez: la historia de la primera persona que comienza a ocuparse de los crímenes en los medios. Guillermprieto la visita, la entrevista, asimila sus datos, escucha las denuncias de los familiares y establece las generalidades de las muertes. La autora mantiene la primera persona que usó en el eslabón anterior y comparte protagonismo con Chávez.

Política mexicana: se habla de la gestión del presidente de la república Vicente Fox, del papel de las ONG, de las denuncias de la inoperancia de la justicia, de las creencias populares (ritos satánicos, tráfico de órganos, divertimento de políticos y policías).

Policía: la periodista contrasta la información con las autoridades. Transcribe las teorías de la policía, denuncia la existencia de presos sin evidencias y las incongruencias de la investigación.

Hasta aquí el planteamiento, que da paso al desarrollo:

Conductores: a partir de la información suministrada por una chica que se salvó de ser violada y asesinada por un conductor de bus, se establecen acusaciones a otros conductores, que son torturados e intimidados por las autoridades.

Viviana: otro caso de asesinato, esta vez de la hija de una hombre de cierta prominencia en la ciudad.

José Rayas: el padre de Viviana se moviliza. Tiene poder en el gobierno y lo usa. Busca por su cuenta, sigue pistas falsas, denuncia la tardía investigación policial, suceden detenciones instigadas por él, se alía con las organizaciones y hace marchas de protesta, se enfrenta con el gobierno, escucha la acusación anónima que le lleva hasta Cinthia y

su marido. Aquí, en este eslabón, concatena por primera vez con el principio: la historia de la norteamericana que se ha visto involucrada en las muertes de Ciudad Juárez.

Ulises: Se sigue el primer eslabón. Quién es él, por qué tiene enemigos. Antecedentes de acoso, detenciones previas, el recurso que presentó su abogado para que la policía no lo incordiara.

Viviana Rayas (II): Guillermprieto comienza a tejer los eslabones que han permanecido sueltos. Acerca al lector a la cotidianidad de la chica asesinada que comienza a verse como hilo conductor de la historia.

José Rayas (II): El padre de Viviana encabeza una manifestación y busca al fiscal, le increpa. Amenaza con paralizar la recaudación de peajes con una huelga. Identifica el cadáver. Arrestan a Cinthia y Ulises. Guillermprieto los visita en prisión y le confirman que confesaron bajo tortura.

López: lo detuvieron para que incriminara a Cinthia y Ulises. Sirve para contrastar la versión de los presos. Teme por su vida, pero aún así testificará para retractar su versión inicial, obtenida también bajo tortura.

En este momento finaliza el desarrollo y comienza el desenlace:

Desmorona la investigación policial: versión de José Rayas, de los conductores, historias de la muerte de Elisabeth y Viviana. Ningún culpable lo parece.

José Rayas (III): se reúne con los padres de Cinthia, comienza a considerar que los asesinos no han sido apresados.

Juicio: el proceso contra Cinthia y Ulises. José Rayas decide defender a los acusados de asesinar a su hija.

En esta hábil estructura, el planteamiento comprende los siete primeros eslabones. El desarrollo los otros siete, y la conclusión, los últimos tres. Guillermprieto decide simbolizar todas las muertes en una sola historia, la de Viviana, porque tiene un

elemento humano poco habitual: el padre de la víctima tiene poder y se moviliza pero termina desconfiando tanto de la investigación policial, que defiende a los únicos acusados de la muerte de su hija.

Para componer la columna vertebral, donde se establece qué sucede en cada parte de la estructura, se debe, primero, identificar el tema que guiará el argumento principal. El tema responde a una pregunta: ¿qué se cuenta? La idea principal que encierra la intención del artista, el trasfondo, debe erigirse por sobre los demás elementos. El tema obliga a ir más allá del hecho particular. Busca el significado de la noticia pura. El tema puede ser muy ambicioso y representar la búsqueda vital del autor. Para abordarlo se recurre al contexto. El tema es anterior y más profundo que la trama. En *Carta de Ciudad Juárez* el tema no es la cantidad de mujeres muertas en Ciudad Juárez sino de la inopia de las autoridades que permiten la impunidad de los asesinos. Este tema determina cómo teje la trama, el suspense final del caso de Viviana, la conclusión de un padre que no cree que los acusados sean culpables. Una vez establecido el tema, una vez que se conoce qué es lo que importa contar, se debe responder otra pregunta: ¿cómo se cuenta? ¿Qué situaciones y acciones son las que sirven para que el tema surja?

La elección de las acciones que se mencionarán en el texto conforma la trama, estructurada por el planteamiento, desarrollo y desenlace, para abordar el lugar donde ocurren, el tiempo en que ocurren, la persona que actúa y lo que hace. La conjunción de estos cuatro elementos busca la posibilidad de enhebrar un entramado complejo de tramas, cuando posee capacidad para descubrirle una parte del universo al lector que hasta entonces le era desconocida. Una vez determinado qué sucederá en el argumento principal y establecido el final de cada parte de la estructura, se comienza a realizar el entramado narrativo: entre el principio y el final del planteamiento se da cuenta de una

serie de acciones que permiten cumplir con la descripción de los personajes, principales y secundarios, que intervienen en nuestra narración. Este entramado es la carne del relato que ocultará el esqueleto de la estructura, que, una vez terminado el texto, será invisible.

En un relato de largo aliento que aborda múltiples tramas se da cuenta, como se ha referido antes, de una parte del universo, un hecho donde los personajes involucrados, pese a sus complejidades, podrían no evolucionar. Donde la narración incide en la polifonía y su profundidad se concentra en este conjunto poliédrico de voces, como si fuera la fotografía del momento crucial, donde no hay preámbulos y donde no hay elementos que sean prescindibles. Funciona como la instantánea de un acontecimiento, un retrato de múltiples dimensiones. La intensidad del relato de ficción radica en cómo se cuenta, qué se reserva para el final, cómo se transmite el conocimiento al lector y la intensidad de lo que se cuenta.

Ahora bien, cómo empezar un eslabón de mercurio, esos elementos que, como átomos, conforman los textos nucleares de la narración multimedia. Se puede comenzar a abordar una historia desde cualquier punto. Como dice Ezra Pound,

“en el mundo contemporáneo no tiene demasiada importancia por dónde se comience el examen de un asunto, mientras dicho examen se sostenga hasta el extremo de volver al punto de partida. (...) es preciso proseguir hasta haber contemplado dicho objeto desde todos los ángulos posibles” (Pound, 2000: 36).

En el arranque de un principio cautivador existen tres elementos: el tema, qué es lo que se contará; quién lo cuenta: quién es el narrador, ese personaje que se crea igual a como se transforma una persona en personaje, que tiene una personalidad y un punto de vista definido, y el tono de ese narrador y que marcará la obra. Estos tres elementos se encuentran, de forma nítida aunque no textual, en el cuento *El artista del trapecio*, de Franz Kafka, en el que, a un tiempo, Kafka presenta el tema: la vicisitud de una persona que busca la perfección e intenta superar los obstáculos que encuentra (y encontrará,

como sucederá con la mezquindad final del empresario); al narrador (un observador que tiene conocimiento sobre el mundo del circo y que conoce la historia del trapecista) y su tono: serio y culto:

“Un artista del trapecio –como se sabe, este arte que se practica en lo alto de las cúpulas de los grandes circos es uno de los más difíciles entre todos los asequibles al hombre–, había organizado su vida de tal manera –primero por afán profesional de perfección, después por costumbre que se había hecho tiránica– que, mientras trabajaba en la misma empresa, permanecía día y noche en el trapecio. Todas sus necesidades –por otra parte muy pequeñas– eran satisfechas por criados que se relevaban a intervalos y vigilaban debajo. Todo lo que arriba se necesitaba lo subían y bajaban en cestillos contruidos para el caso” (Kafka, 2000: 105).

La exposición tan directa del tema es posible porque el narrador está en primera persona y sus opiniones son parte de la descripción de sí mismo, con lo que presenta al narrador y su tono ocurren a través de la exposición de una amistad controvertida durante un verano. La frase inicial del cuento puede constituir el inicio del planteamiento:

“El señor Faulkner y yo estábamos sentados bajo la morera con el primer julepe de la tarde; me explicaba lo que debía escribir al día siguiente cuando Oliver, corriendo y con los ojos desmesuradamente blancos y abiertos, apareció súbitamente a un costado del ahumadero.

–“Señor Bill! –gritó–. Han prendido fuego a los pastos.

–... –gritó el señor Faulkner con la presteza que muy a menudo caracteriza todos sus actos–. □. esos chicos al...! –dijo levantándose de un salto y refiriéndose a su propio hijo, Malcolm, y al hijo de su hermano, James, y al hijo del cocinero, Rover o Grover. Su nombre es Grover, si bien Malcolm y James (ellos y Grover tienen la misma edad y, ciertamente, han crecido no solo contemporáneamente sino asimismo casi inextricablemente)” (Faulkner, 2001: 420).

En este comienzo del relato *La tarde de una vaca*, Faulkner emplea un juego doble: habla de sí mismo en tercera persona y se parodia, al decir que Ernest, el narrador en primera persona, escribe por él. El juego se mantendrá todo el relato, cuya trama empieza con la presentación de los niños que han causado un incendio, por el que se tendrá que salvar al animal. Dentro de un texto, el primer párrafo es la única parte que

permite plena libertad al escritor. A partir de la primera línea se van estableciendo reglas, pautas, un estilo, un compás que marca el ritmo de todo lo que se escriba luego. Las frases que siguen al principio necesitan calzar con la coherencia que exige lo ya escrito. El primer párrafo está libre de estas ataduras. El resto, no. El tono debe mantenerse durante todo el texto.

El principio es clave. Junto al tono, denota el punto de vista, la sintaxis. Y su contenido debe cautivar al lector, invitarlo a traspasar la puerta y entrar a lo incierto. No es poca cosa lo que exige un autor: el tiempo de alguien a quien no conoce, el lector. Tiempo que debe ser concedido en exclusiva, porque cuando se lee, a diferencia de tantas otras actividades, no se puede hacer nada más. El autor debe sugerir. Esas primeras líneas son el resultado final de una estrategia de seducción muy bien planeada. Si no se tiene el principio, mejor no comenzar una redacción. Como escribe Quim Monzó:

“El inicio es el mejor momento de un libro. La primera frase, el primer párrafo, la primera página. Las posibilidades son, siempre, inmensas. Todo tiene que ir viniendo aún, poco a poco, a medida que los caminos que hay al inicio vayan esfumándose (...) (los escritores) deberían, sistemáticamente, plantear inicios y abandonarlos en el momento más sugerente. Es en ese momento del inicio cuando las historias son perfectas” (Monzó, 2001: 496-497).

Quizás los relatos que presentan un abanico más amplio de conjeturas son los policiales y de suspense, que presentan un misterio y una velada competencia: que el lector descubra su resolución antes que el protagonista:

“El penado de la celda 273, don Isidro Parodi, recibió con algún desgano a su visitante: ‘Otro compadrito que viene a fastidiar’, pensó. No sospechaba que veinte años atrás, antes de ascender a criollo viejo, él se expresaba del mismo modo, arrastrando las eses y prodigando los ademanes.

Savastano se ajustó la corbata y arrojó el chambergo marrón sobre la cucheta reglamentaria. Era moreno, buen mozo y ligeramente desagradable:

–El señor Molinari me dijo que lo molestara –aclaró–. Vengo por el hecho de sangre del Hotel El Nuevo Imparcial. El misterio que tiene en jaque a todos los cráneos. Quiero que usted interprete” (Borges y Bioy Casares, 1985: 79).

A partir de aquí, este relato de la serie de H. Bustos Domecq, escrito a cuatro manos por Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, deja la voz al “compadrito” que contará una serie de acontecimientos desde los que Parodi, preso suspicaz, resolverá el caso. Una historia, a medida que evoluciona, deja menos margen de acción al autor. Atado a la verosimilitud, encausa las tramas. Lo que existe, tal vez, es el coro de los personajes, que han adquirido vida y personalidad y que exigen actuar conforme a sus intereses y cualidades, según las circunstancias que, a su vez, dependen del ambiente creado para que actúen los personajes. Por tanto, para que el desenlace sea el que el autor ha previsto, el principio tiene que contener las claves para que al desarrollarse no caiga en una historia convencional no contemplada. O el enunciado inicial puede ser una afirmación, tajante y ocurrente como la de Augusto Monterroso:

“No hay escritor tras el que no se esconda, en última instancia, un tímido” (Monterroso, 2001: 25).

O lenta, como en *Intramuros (esta noche estoy solo)*, en la que Mario Benedetti comienza con la descripción del ambiente, en la que juega con los elementos:

“Esta noche estoy solo. Mi compañero (algún día sabrás el nombre) está en la enfermería. Es buena gente, pero de vez en cuando no viene mal estar solo. Puedo reflexionar mejor. No necesito armar un biombo para pensar en vos. Dirás que cuatro años, cinco meses y catorce días son demasiado tiempo para reflexionar. Y es cierto. Pero no son demasiado tiempo para pensar en vos. Aprovecho para escribirte porque hay luna. Y la luna siempre me tranquiliza, es como un bálsamo. Además ilumina, así sea precariamente, el papel, y esto tiene su importancia porque a esta hora no tenemos luz eléctrica. En los dos primeros años ni siquiera tenía luna, así que no me quejo. Siempre hay alguien que está peor, como concluía Esopo. Y hasta peorísimo, como concluyo yo” (Benedetti, 1988: 15).

No obstante, las posibilidades de arranque son infinitas. Porque

“¿qué es en última instancia un comienzo? ¿Puede existir, en teoría, un comienzo adecuado para cualquier relato? ¿No hay siempre, sin excepción, un latente ‘comienzo antes del comienzo’? ¿Algo previo a la introducción, al prólogo?” (Oz, 2007: 17).

3.5. Tiempo y tensión narrativos

El punto de vista temporal es la relación entre el tiempo del narrador y el tiempo de lo narrado, y afirma que hay tres opciones para el novelista: que coincidan ambos en el presente gramatical (mientras escribo acontece que...); que el narrador esté en el presente y la acción en el pasado (escribo para contar lo que pasó); y que el narrador esté en el pasado y narre hechos del presente o futuro (cuando termine de escribir sucederá que...) (Vargas Llosa, 1997: 75-76). Así, en las narraciones existen dos tipos de tiempos. Uno es el tiempo “real”, al que también se llama “objetivo” o “externo” porque se mide en horas y minutos según el movimiento de la tierra alrededor del sol. El otro es el tiempo de la narración, al que se le llama “subjetivo” o “interno” porque depende de la sensación que tiene el lector sobre el lapso transcurrido durante la acción descrita en el texto. El tiempo real, a su vez, puede interpretarse de dos maneras: 1) El tiempo que han demorado los hechos en suceder y 2) el tiempo que tarda el narrador en conocer o en dar cuenta de esos hechos ocurridos, como sucede en *Paseo hacia un jardín del paraíso*, en el que W. Eugene Smith resume su convalecencia a la vuelta de la Segunda Guerra Mundial, en breves líneas, para luego contar la historia de cómo hizo una de sus fotografías más famosas:

“Fue durante mi decimotercer ataque en el Pacífico cuando unos fragmentos de mortero pusieron fin a la cobertura fotográfica que de ella estaba realizando. Fueron necesarios dos años dolorosos y desesperados para recuperarme de las múltiples heridas, a lo largo de los cuales me vi obligado a reprimir la urgente necesidad de crear. Tuve que forzarme a la indolencia y a dejar mi incansable espíritu en un estado de suspensión, mientras los médicos trataban de arreglarme, una operación tras otra... Ahora, este día, intenté refutar esos dos años de negación: hice mi primer día de esfuerzo constructivo” (Smith, 2008: 232).

El tiempo narrativo es autónomo del tiempo real y se basa en el tiempo psicológico, que es emocional, y construye un ritmo al que no le importa el reloj. El autor lo construye en su texto, como Roberto Saviano en *Gomorra*. ¿Cuánto tiempo transcurre? ¿Unos instantes? ¿Minutos? ¿Una hora? El tiempo del relato marca su compás, autónomo:

“Había pasado los dedos por encima. Incluso había cerrado los ojos. Dejaba deslizar la yema del índice por toda la superficie. De arriba abajo. Luego, al pasar sobre el orificio, se me enganchaba la mitad de la uña. Lo hacía en todos los escaparates. A veces el índice entraba todo en el orificio: otras veces solo entraba a medias. Luego aumenté la velocidad; recorría la lisa superficie de manera desordenada, como si mi dedo fuera una especie de gusano enloquecido que entraba y salía de los agujeros, superando los baches y corriendo de un lado a otro sobre el cristal. Hasta que me hice un limpio corte en la yema. Seguí deslizándola por el cristal, dejando un halo acuoso de color rojo púrpura. Luego abrí los ojos. Un dolor sutil, inmediato. El orificio se había llenado de sangre. Dejé de hacer el idiota y empecé a chupar la herida.

Los orificios de las kaláshnikov son perfectos. Se estampan violentamente sobre los cristales blindados, horadan, mellan, parecen termes que mordisquean y luego dejen la galería” (Saviano, 2007: 175).

Otro ejemplo, Alberto Moravia en *Paseos por África* lleva un registro de viaje que, aunque está dividido en horas y días, deja que se escuche solo su tiempo interior. No escribe un resumen de lo que le acontece. Prefiere concentrarse en sus impresiones, aunque aparezcan de manera caprichosa:

“9 horas. Volamos sobre Gabón. Al piloto, un joven de larga barba negra y expresión dulce que parece un misionero, se le ha recomendado en el momento de la partida que vuele muy bajo para que podamos fotografiar de cerca la selva y ahora hace todo lo posible por complacernos. El avión, un Pipper de seis plazas, una auténtica mosca perdida entre la selva y el cielo, se eleva, se levanta, luego se inclina poco a poco en una virada vertiginosa; la selva se acerca frontalmente, nos cierra la vista como una muralla, estamos a punto de meternos dentro; pero no, el avión se endereza, roza los árboles que se yerguen (...) Tengo el estómago revuelto, pero sin duda me he hecho una idea bastante exacta de cómo es el interior de Gabón (...)

11 horas. De vez en cuando la selva se interrumpe y circunda anchos espacios herbosos que parecen el producto de un artificio humano. Sin embargo, sé muy bien que estos

seductores prados sin árboles en medio de la selva más espesa de África también son del todo inaccesibles; aterrizar en ellos supondría una muerte segura (...)

12 horas. El avión realiza un último giro acrobático sobre una colina erizada de árboles en fuga, luego aterriza, rebotando y caracoleando como un pájaro borracho en un claro cualquiera, no más grande que un campo de fútbol. Tierra desnuda, roja como la sangre y, alrededor, selva oscura y hostil; cielo encapotado y amenazante: el cuadro es el habitual de África allí donde el estupro de la naturaleza está todavía reciente y la herida no ha cicatrizado todavía. Subimos a un jeep y marchamos a todo correr, a saltos, hacia el campamento de la empresa que está construyendo el ferrocarril transgabonés, el cual unirá Libreville con las minas de uranio y de manganeso del interior de Gabón.

12.30 horas. He aquí el campamento donde vive con sus familias buena parte de los tres mil trabajadores” (Moravia, 1987: 117-118).

Dentro de la estrategia se puede asumir una narración en distintos tiempos, combinar los puntos de vista temporal. Hemingway mezcla los tiempos de un párrafo a otro, de pasado (cuando recuerda el tranquilo baño en un río a pesar de ser zona peligrosa) al presente (mientras escribe) para que el lector tenga la sensación de estar acompañándole en el hotel. Está escribiendo una crónica de lo que ha hecho unas horas antes cuando estalla una bomba muy cerca y cambia el tiempo para que el lector viva con él el impacto que le ha producido la detonación:

“No matamos más serpientes de agua aquel día, pero vi en el río tres truchas que pesarían un kilo cada una (...) Es un río por el que merece la pena luchar, pero un poco demasiado frío para la natación.

En este momento ha caído una bomba en una casa de esta calle, un poco más arriba del hotel donde estoy escribiendo esto. Un niño llora en la calle. Un miliciano lo recoge y consuela. No ha matado a nadie y la gente que había empezado a correr, afloja el paso y ríe nerviosamente. Quien no había hecho ademán de correr mira a los demás con aire superior y la ciudad donde vivimos ahora se llama Madrid” (Hemingway, 1989: 93).

Dice Lodge (Lodge, 2002: 126) que los cambios temporales permiten “*establecer relaciones de causalidad*” entre hechos separados en el tiempo. Es decir, a consecuencia de un hecho actual, otro anterior cobra importancia. La frecuencia con que se combinan los tiempos depende de la agilidad que el autor pretenda imprimir a su escrito. Decidir el orden que tendrán los tiempos dentro de la narración ofrece un mayor margen para

conseguir proyectar la intención artística del autor, mediante un texto trepidante y fluido, de rápida lectura, que mantiene la tensión, que permite hacer pausas en la acción. Esta combinación de tiempos puede implicar una combinación de tramas, cuando la acción que transcurre en cada tiempo es protagonizada por un personaje distinto. Por ejemplo, Alternar dos o más historias se conoce como anacronía, que sirve para retroceder una y otra vez en el tiempo, con la finalidad de hacer que ambas historias avancen juntas. Puede haber o no una historia principal. En un texto que combina múltiples tramas en una estructura donde lo cronológico carece de importancia, la jerarquía la otorga, más que la longitud, el orden (cuál aparece primero) y la minuciosidad de cada historia. Muchas anacronías se logran porque en el texto surge una voz narrativa que se alterna con otra, la del narrador de la trama principal, para contar una historia, relacionada directamente o no, con esa trama principal.

La distancia hacia cualquier texto se logra, en ocasiones, también con el juego del espacio. El tiempo hace madurar al autor; la tierra de por medio reduce la impresión y la presión del ambiente. El ficcionador, por lo general, evalúa su texto después de dejarlo reposar en el cajón meses, incluso años. Son muchas las obras que no superan esta revisión posterior. El tiempo real obedece a un orden cronológico, inmutable, que no es posible alterar, abreviar o alargar. El narrativo entremezcla el tiempo psicológico y el real, y se puede combinar, desordenar, acelerar o retrasar, por medio de estrategias temporales aplicadas a la narración, como la prolepsis, la analepsis, la dilatación y la elipsis.

En la dilatación, el tiempo se expande gracias a la digresión del narrador. Sus reflexiones evaden la trama y el hilo conductor se fuerza al máximo. En apariencia, no tiene orden, ni parece llevar a ninguna parte. Puede dejar inconclusa una idea para divagar sobre otro tema. La trama principal se desarrolla muy lentamente porque es

interrumpida una y otra vez. La disertación puede ser larga, de muchas páginas, o corta, de un párrafo. Después de la divagación el narrador retoma la trama en donde la dejó.

En los textos de no ficción ocurre entre acción y acción, y se nutre de análisis y extrapolación. Como Sthendal, Marías recurre a esta estrategia en su obra:

“Y sin embargo, acaba por aparecer algo, casi siempre, dice Wheeler. Rara es la persona ante la que uno se queda en tinieblas definitivamente, rara es la vez en que alguna figura no surge al cabo del tiempo de nuestra persistencia, aunque sea borrosa o muy tenue, a menudo muy distinta de la que podía esperarse, con frecuencia remota, deslindada o impropia de esos trazos primeros, incongruente muchas veces. Se va acostumbrando uno a la oscuridad de cada rostro o persona o pasado o historia o vida, empieza a distinguir tras escrutar sin rendición las sombras, la penumbra se abre paso y entonces ya capta uno algo, ya discierne; envuelve, según ansiáramos ver o no ver nada, según en quién descubramos qué rasgos o afinidades, o son tan solo huellas y reminiscencias nuestras. Quien está dispuesto a ver, al final ve casi siempre, no digamos quien está empeñado, o quien hace su profesión de ello, como tú y como yo, tú crees no haber empezado pero has empezado hace mucho, te falta ser retribuido y ahora lo serás, muy pronto; pero es así como ya vives. Somos tan pocos lo que tenemos valor y paciencia para seguir mirando que nos pagan bien por eso (‘Vamos, corre, date prisa, sigue pensando y sigue mirando mas allá de lo necesario, también cuando sientas que ya no hay más, nada más que pensar, todo pensado, ni que mirar, todo mirado`), para ahondar en lo que se aparece liso y opaco y negro como un campo de sable heráldico, una tiniebla compacta. Pero uno percibe de prongo un gesto, una entonación, un destello, un titubeo, una risa, un tic, un ojo oblicuo, puede ser cualquier cosa y además muy nimia. Algo oye o ve, lo que sea, ve eso en la joven hija del matrimonio amigo, algo que reconoce y asocia, que oyó y vio antes en alguien, pienso mientras Wheeler se explica” (Marías, 2002: 380-381).

La dilatación del tiempo de la trama puede venir de una voz externa a la del narrador.

Un personaje que presta su opinión o relata algo que no está relacionado directamente con la trama principal. Se trata de otra clase de divagación, pues no es el análisis del periodista sino que forma parte de la descripción del personaje, que a su vez analiza y con esto se describe en su etopeya. Cuando se aborda una historia dentro de la historia implica una pausa en la acción. La dilatación se logra también por medio de un tipo

descripción de la diégesis que congela la acción; y que, al centrarse en el ambiente, otorga pausas a la acción. Para describir, muchas veces el narrador se vale de símiles y metáforas populares para su cultura, lo que no deja de ser una digresión.

En la supresión, no existen acciones relevantes para la historia, se omite todo el espacio temporal en el que transcurren. Al carecer de datos vitales, su omisión no crea lagunas de información. La supresión del tiempo se conoce como elipsis. La elipsis es una ausencia que no necesita ser compensada. Se emplea cuando se pueden unir dos acciones distanciadas en el tiempo real, sin que el relato pierda coherencia. Norman Mailer recurre a la elipsis una y otra vez al narrar el combate de boxeo entre Emile Griffith y Benny Paret, en la que murió el segundo. Resalta lo más importante a mitad de contienda:

“Paret lo derribó en el sexto (asalto). Griffith tuvo problemas para levantarse, consiguió hacerlo, se recuperó y antes de terminar el asalto volvía a dominar a Paret”.

Luego, salta al octavo:

“Tras haber recibido un golpe terrible que había puesto de espaldas a Griffith, Paret se alejó tres pasos con disgusto mostrando el trasero. Para ser un campeón, el tiempo que se tomó para volverse fue excesivo. Fue la primera señal de debilidad que Paret mostrara jamás, y eso debió inspirarle una vergüenza especial, porque el resto de la pelea boxeoó como si tratara de demostrar que era capaz de asimilar más castigo que cualquier otro hombre vivo”.

Y de allí, al duodécimo, el último de un boxeador que “*murió de pie*”:

“Griffith lo cogió. Paret quedó atrapado en un rincón y al tratar de soltarse, el brazo izquierdo y la cabeza se le engancharon del mal lado de la cuerda superior. Griffith estaba al acecho como un gato dispuesto a despedazar a una gigantesca rata encajonada. Le descargó dieciocho golpes seguidos y fue acompañado por un gimoteo contenido todo el tiempo que duró el ataque, en el que la mano derecha azotaba como la barra de un pistón que hubiera roto el cigüeñal, o como un bate de béisbol destrozando una calabaza” (Mailer, 2005: 126-127).

¿Hace falta leer los siete primeros rounds? ¿Se extraña el noveno, el décimo, el undécimo? Mailer decide que no, que la descripción de lo que ocurrió en esos asaltos no

enriquecerían su historia, entorpecerían el recorrido que ha diseñado para el lector y le impediría llevarlo a donde él quiere. Probablemente, aburrirían. La elipsis genera un movimiento rápido en el avance del texto, al eliminar los meandros de la acción; es decir, al obviar sucesos que no dirigen directamente hacia el desenlace. Hay otras maneras de suprimir el tiempo, y dejar ver su transcurrir parcialmente, al prescindir por completo del detalle y optar por la enumeración. Ese lapso se sustituye por un breve resumen, que remarca el pasar de tiempo y claves de acciones no cruciales.

Otra variante eficaz para dar cuenta del tiempo transcurrido, sin indagar en cada suceso ocurrido dentro de él, es mediante el resumen espacial. La enumeración de lugares tiene doble efecto: hace que se vea un transcurrir de tiempo y otorga agilidad a la narración. Con esta mención rápida de lugares, Vasili Grossman, periodista de *Estrella Roja*, órgano oficial del ejército soviético, cuenta, en una docena de párrafos, cómo se movilizó al frente de guerra, cuando se produjo la invasión alemana. En Briansk pasa la noche en una estación de tren y viaja hasta Unecha, en donde los ametralla un avión alemán, llega a Unecha y sube a un tren de mercancías hasta Novozibkov, embarcan en un tren a Gomel, ciudad que es bombardeada apenas llega y donde está el cuartel general del Frente Central (Beevor y Vinogradova, 2006: 36-38).

En la aplicación de la analepsis, que también se conoce como flashback, se detiene el transcurrir de la narración para dar un salto al pasado. Se utiliza para introducir datos históricos o para reconstruir una historia anterior, por ejemplo, la del personaje que comenzará a prestar testimonio en un juicio, como en el caso de *Memoria del miedo*, de Andrew Graham-Yooll, en el que el autor testifica en contra del líder de la guerrilla argentina:

“El secuestro de un hombre muy rico había llevado a Firmenich ante el juez federal, pero para mí lo juzgaban por el asesinato masivo y por la amnesia de una generación”.

Y de este encuentro en el tribunal, retrocede para que el lector sepa quién es el enjuiciado:

“Firmenich tenía poco más de veinte años cuando se formó en la guerrilla montonera. Nacionalistas de derecha católicos, apostólicos y romanos, que decidieron tomar un giro hacia la izquierda para ver si encontraban el camino de la revolución” (Graham-Yooll, 2006: 73).

Gracias a esta estrategia, el lector puede comprender el contexto de una acción, la psicología de un personaje, las causas y antecedentes de un hecho o conflicto. Mientras que con la prolepsis, también conocida como flashforward, es un salto hacia el futuro. En el periodismo, la prolepsis se utiliza para cerrar la historia de un personaje que no volverá a aparecer y que, aunque no se quiere dejar inconclusa, no será retomada después. Lo ensaya Graham-Yooll, en el episodio que recuerda a unos amigos que perdieron la vida:

“Andrés estaba siempre por ahí, recolectando elogios como uno de los periodistas mejor informado sobre los guerrilleros tupamaros uruguayos y sobre el mercado internacional de armamento. Su compañera de aquella época era una joven bellísima, María Victoria ‘Vicky’ Walsh, que iba a las reuniones en mini-shorts, moda de aquel momento”.

Como estos personajes no volverán a aparecer en su libro, cierra sus historias en una prolepsis:

“Él ingresó en el Ejército Revolucionario del Pueblo (ERP) y ella se dedicó a la actividad sindical y luego entró en la sección de prensa y propaganda del Partido Peronista Auténtico (brazo político del grupo guerrillero Montoneros). En 1976 la policía irrumpió en una reunión de funcionarios del partido y ella fue asesinada junto con otros” (Graham-Yooll, 2006: 12-13).

De esta manera concluye las tramas de esos personajes de manera fulminante y sin dejar cabos sueltos. Pero este recurso también puede servir para abrir la historia, dejar un fleco suelto que inquiete al lector, que le estimule a seguir leyendo, como en la relación hija-madre que describe Yasmina Reza en el comienzo de *Ninguna parte*:

“La niña camina arrastrando su cartera. Por diez veces se vuelve, por diez veces se para o continúa andando con su cartera, con su grueso abrigo de cosmonauta, para hacer una

seña con la mano, siempre sonriente, siempre alegre al irse sola de mañanita hacia la escuela, sola al doblar la esquina de la calle, semioculta por los árboles, encontrando aún imágenes ficticias de su madre percibida a través de las verjas del parque público y sonriendo amablemente y enviando todavía besos y desapareciendo con su cartera, su gorrito y su abrigo. Y su madre en el balcón ve esa forma adorada y la inunda de besos soplados en su mano y hace exagerados gestos de alegría con su bata ligera, sonriente y dando abrazos en el frío, con el corazón oprimido al ver a la pequeña alejarse como ella, con el tiempo, se alejará, y con el tiempo no querrá que yo siga ahí, en la ventana, haciendo todos esos gestos, que yo permanezca ahí, su mamá reclinada, y ella torpe y graciosa, bola feliz con su cartera a cuestas” (Reza, 2006: 3-4).

En esta dosificación de información se sustenta el conflicto, tensión y misterio, que ayudan a persuadir al lector para que siga con la lectura. Los hechos suelen encerrar siempre un conflicto, que es todo aquello que se interpone entre el personaje y su meta, elemento que puede ser interior o externo al personaje. Todo conflicto genera tensión. Así que la tensión surge de una manera muy simple: entre el protagonista y su meta existen obstáculos que dificultan su objetivo. El lector conoce la meta, ya porque se diga de manera textual o porque se intuya (se ha expresado en el planteamiento del texto). El conflicto, sea interior o exterior del personaje es el eje de la trama. Para que un lector sea subyugado por un texto, el conflicto debe existir en cada escena. La posibilidad de elección y la duda sobre ese itinerario de lectura conforman el conflicto interior. La confrontación entre dos elementos crea el conflicto exterior. En el relato debe existir, siempre,

“leve aire de amenaza (...) una sensación de que algo es inminente” (Carver, 2004b). Carver se preocupó siempre de que esta tensión existiera en cada uno de sus cuentos. El tema central de su literatura rondó la lucha del ser humano contra el alcoholismo y contra fuerzas sociales que se ciernen sobre el individuo. Sin embargo, cada escena que escribió tenía “sembrado” el conflicto, para lo que recurrió a las pasiones simples: la infidelidad, el deseo, la agresividad. Creó pasajes que ascendían en intensidad, aunque luego la tensión se liberara sin ninguna consecuencia, como suele suceder en la vida

real. En muchos de sus relatos, la efectividad de la técnica de Carver radica en que cruza dos tensiones: la agresiva, peligra la integridad física, y la sexual, dos individuos que se atraen; en un clima enrarecido por la frustración. Un ejemplo sucede con *Vitaminas*. Trata sobre la relación de un hombre, el narrador, y su esposa, Patti. Una pareja ahogada por la falta de dinero y la insatisfacción con los trabajos. Una compañera de trabajo de Patti, se enamora de ella y la pretende, lo que la confronta al marido. Luego, él planea ser infiel con otra amiga de la esposa, Donna. La cúspide de la tensión se alcanza cerca del final, durante su primera escapada del narrador y Donna, a un bar de jazz. Se sientan en un reservado y dos hombres, Benny y Nelson, interrumpen. Nelson, que acaba de llegar de la guerra de Vietnam, quiere acostarse con Donna:

“—Oye —me dijo Nelson—, tú estabas con otra, ¿no? Con una muy guapa. No estáis casados, lo sé. Pero esta es buena amiga tuya. ¿No es así?

(...) Nelson tenía los ojos enrojecidos clavados en mí:

—Lo que quiero decir es: ¿sabes dónde está tu mujer? —me espetó—. Seguro que anda por ahí con algún tío pellizcándole los pezones y sacándoles la minga mientras tú estás aquí sentado como un señor con tu amiguita. Apuesto a que ella también tiene un buen amigo.

(...) Apuesto a que sé qué estás pensando —dijo Nelson—. Seguro que piensas: ‘Tengo un delante negro grande completamente borracho, y ¿qué voy a hacer con él? A lo mejor le tengo que dar una buena paliza, ¿es eso lo que piensas?

(...) Nelson seguía buscando en los bolsillos. Sacó una cartera del bolsillo interior de la chaqueta y la puso sobre la mesa. Le dio unas palmaditas:

—Ahí tengo cinco de los grandes. Escucha —le dijo a Donna—. Te voy a dar dos.

¿Entiendes? Te doy dos de los grandes y me haces una mamada. Igual la mujer de este le estará haciendo a otro tío grande” (Carver, 2004b: 101-102).

El conflicto, sea interior del personaje, o exterior, es el eje de una trama. En las narraciones cinematográficas, sean libros escritos ceñidos a sus reglas o guiones, el conflicto existe en cada escena. Existe confrontación o sospecha. La tensión es lo que absorbe al lector; el suspenso, lo que le obliga a seguir leyendo. Mientras más datos genera el relato, más repuestas provee al tiempo que genera más preguntas. El orden de

escritura, por tanto, será el que siga esta estrategia: sembrar una duda, avanzar en la narración, sembrar una segunda duda; responde de inmediato la primera duda, avanzar en la narración, responder la segunda duda y sembrar la tercera y así hasta el final del reportaje. Hermann Melville utiliza este juego de pequeñas revelaciones para mantener el misterio en *Benito Cereno*. Escrito con un narrador omnisciente que nos permite conocer el pensamiento del capitán norteamericano, Delano, que intenta rescatar a un barco negrero español, capitaneado por Benito Cereno. El autor, al tiempo que nos presenta las sospechas del capitán o que siembra intrigas en el lector, se encarga de despejarlas, con otros datos que tranquilizan a Delano pero que confunden más al lector.

Los relatos de misterio pueden ser focalizados en el personaje cuya vida peligra o en el que intenta resolver el misterio o en el que observa cómo se desvelan las interrogantes. En este caso, Melville opta por focalizar en Delano, el personaje que más tiene que perder. Nunca comete el error de entrar en los pensamientos de ninguna otra persona del barco de Cereno: si lo hiciera tendría que desvelar lo que sabe, la resolución. Entrar en la conciencia de alguien que, como se sabrá después, conoce el misterio, sin revelarlo es una estafa al lector. Un error frecuente en escritores mediocres. Desde el planteamiento, en cada párrafo hay pistas que nos hacen sentir la inminencia de la que habla Carver y que al mismo tiempo no nos dejan prever qué sucederá:

–El barco de Cereno no ostenta bandera, algo típico de piratas, pero está mal piloteado, lo que no es propio de filibusteros, como explica el narrador.

–Había más negros, todos libres, que blancos, de los cuales seis “*tenían el aspecto rudo de los africanos sin civilizar*” y afilaban hachas; pero luego se explica que el escorbuto y la fiebre había aniquilado a los viajeros, “*especialmente a los españoles*”.

–La debilidad y reserva de Benito Cereno:

“Las singulares alternancias de cortesía y mala educación en el capitán español eran inexplicables, salvo por una de estas dos suposiciones: locura inocente o perversa impostura” (Melville, 1982: 29).

–La mirada fija de un marinero sobre Delano y que desvía, una vez que ha atraído su atención, sobre dos africanos que murmuran sin dejar de mirar, también, al capitán norteamericano. Luego, Delano observa que el español viste camisas interiores de “*la más fina tela*”, algo extraño en un tripulante, y le hace sospechar que la ha robado de los camarotes de los viajeros fallecidos por enfermedad.

–Las preguntas que hace Cereno sobre el valor de la carga del barco de Delano, la cantidad de hombres y el armamento que lleva consigo.

–El “*celo afectuoso*” de Babo, el criado de Cereno, tan exacerbado que hace pensar a Delano que son una especie de “*enamorados*”, durante una escena confusa, en que Babo hace un pequeño corte en el cuello de Cereno mientras lo rasura y luego, cuando Delano abandona la recámara, aparece Babo con sangre en su mejilla, quejándose de la maldad de su amo.

–La herida que un africano le produjo a un español con un cuchillo, que para Delano era “*insubordinación*” y para Cereno una “*broma*” y, luego, otro suceso: dos hombres arrojan al piso a un marinero y lo pisotean.

–La presencia fantasmal de un “*negro gigantesco*” y encadenado, llamado Atufal, que se presenta cada dos horas frente al capitán Cereno, y que obliga a Delano a opinar que Cereno es, en el fondo, “*implacable*”.

–Las contradicciones del capitán sobre la ruta de su barco: primero que pasó el Cabo de Hornos, luego que no. Además, utiliza la bandera de su país para que el esclavo lo limpie.

Estas y otras señales que recibe Delano solo permiten considerar que existe un complot, dirigido por Cereno, contra el capitán norteamericano y su barco. Sospecha

alimentada por la actitud acre de Cereno hacia el bondadoso y confiado Delano, hasta el punto de que este último piensa que lo van a asesinar y está a punto de saltar por la borda. Luego, al momento en que Delano regresa a su nave, Cereno salta a la lancha en que navega Delano, quien asegura que el “*pirata*” de Cereno los quiere asesinar y alerta a su tripulación. En ese momento del relato, se revela la verdadera circunstancia del barco español: los esclavos se habían amotinado y controlaban al capitán bajo amenaza y planeaban saquear el barco de Delano.

Todo esto está armado de tal manera que, luego de terminar de leer el relato y conociendo el final sorpresivo, el lector tendrá la tentación de releer y así observar, con una nueva visión, cada escena descrita por Melville, y sobre todo una, en la que existe una metáfora de la situación real que no logra desentrañar Delano: cuando un marinero le entrega un nudo y le espeta que lo deshaga, rápido. Resuelto el misterio que guarda el desarrollo de la trama, la tensión prosigue, pues el capitán Delano decide perseguir a los atacantes (¿quién vencerá?) y logra capturarlos (¿cuál será el destino de los esclavos?), conflicto entremezclado con la delicada salud de Cereno (¿morirá?), cuyo desenlace conduce hasta el final. Toda la tensión de *Benito Cereno* no sería tan efectiva, si al capitán Delano no se le revelaran tantos pequeños acontecimientos que lo contrarían y alertan. Si el lector no tuviera tantas pistas sobre lo que realmente está pasando. En esta novela corta, hay dos tensiones cruzadas: la que leemos, de Delano y los peligros que se ciernen sobre él, y la que percibimos, que no se nos revela hasta el final: la de Cereno y el peligro que vive como rehén. Esta segunda trama funciona porque el narrador en tercera persona enfoca esa trama en el sentimiento de compasión de Delano hacia Cereno, sin que el capitán norteamericano trate de desentrañar el misterio. No hace conjeturas.

Así, el misterio no se sostiene cuando se oculta información. Al contrario, el misterio existe cuando abunda esa información, cuando surgen visiones, conjeturas que intrigan, que incitan a creer que lo normal ha sido trastocado. Las sospechas que surgen son tan variadas como la temática del relato. Dos cuentos de Cortázar explotan el misterio de maneras distintas. En *La casa tomada* existe una tensión claustrofóbica, psicológica. Para erigirla, primero, el autor recrea el clima previo de la casa grande, antigua, silenciosa:

“Escuché algo en el comedor o la biblioteca. El sonido venía impreciso y sordo, como un volcarse de silla sobre la alfombra o un ahogado susurro de conversación. También lo oí, al mismo tiempo o un segundo después, en el fondo del pasillo que traía desde aquellas piezas hasta la puerta. Me tiré contra la puerta antes de que fuera demasiado tarde, la cerré de golpe apoyando el cuerpo; felizmente la llave estaba puesta de nuestro lado y además corrí el gran cerrojo para más seguridad” (Cortázar, 1968: 13).

Los habitantes de la casa tomada son dos hermanos solitarios, que asumen la invasión de su residencia, por algo que no se explica en el relato, como inevitable. Se repliegan cada vez más, hasta que son expulsados. No se genera nunca ningún enfrentamiento, pero existe la sensación de que el choque de ambas partes puede suceder en cualquier momento, para gran peligro del narrador y su hermana. En otro relato, *Instrucciones para John Howell*, Cortázar explora la tensión que produce en el protagonista, Rice, la sospecha de haber presenciado un asesinato, encubierto por una representación teatral, en la que es cómplice involuntario. A lo largo del relato, el autor coloca siete puntos de tensión:

1) Cuando un hombre de gris y un hombre alto lo reclutan en la sala. El trata de escapar pero no puede. Le amenazan: “*Parecería que no nos entenderíamos*”. Rice acata la orden de fungir como actor en el segundo acto, en el papel de Howell, esposo de Eva.

2) Cuando la actriz que hace de Eva le susurra al oído, sin que los demás se percaten: “*no dejes que me maten*”.

3) Cuando, en el entreacto, los individuos que le han secuestrado intentan mezclar la ficción de la obra con la realidad de Rice, y le incitan a tomar cartas contra Eva, que en la actuación es su mujer: “*Nunca imaginé que procedería tan pasivamente*”, dice el hombre alto.

4) Después de haber trastocado el devenir de la obra teatral y de que Eva le pidiera: “*Quédate conmigo hasta el final*”, Rice es expulsado de la obra a empujones: “*Imbécil*”, le dice el hombre alto.

5) Rice, que ha regresado a la sala como espectador, ve cómo Eva muere.

6) Rice siente la necesidad de huir, sin saber por qué, como un impulso, pero la tensión se genera cuando entiende que lo persiguen realmente.

7) Se encuentra con el actor que le suplantó como Howell, que también huye: “*Yo traté de salvarla*”, dice Rice y Howell le responde: “*Siempre ocurre lo mismo*”. El séptimo elemento de tensión aparece con la llegada de la policía, que los busca y ellos deben continuar la fuga: “*Tal vez uno de los dos pueda escapar*”, dice Howell (Cortázar, 1991: 105-119).

En *Instrucciones para John Howell* una tensión alimenta la siguiente, no deja respiro al lector, hasta llegar al final. El primer elemento plantea la incógnita: ¿Qué está sucediendo? Antes de que se disipe, surge otro de inmediato: ¿por qué van a matar a la actriz?, ¿qué está pasando? Luego, ¿cómo puede Rice impedirlo? Más tarde, ¿por qué lo persiguen?, ¿podrá escapar? El autor debe lograr que las preguntas que se hace el lector, se sucedan sin pausa. Que pase de una a otra. En una novela negra, por ejemplo: ¿Qué ha pasado? La trama responde: Un asesinato. ¿Quién lo hizo? El amante. ¿Por qué? Celos. ¿Cómo lo hizo? Con un cuchillo. ¿Fue realmente el amante? Y todo pretende que

se mantenga la interrogación básica del suspenso: ¿ahora qué sucederá? En un texto cuya tensión está bien sostenida, el lector nunca deja de hacerse preguntas, ni siquiera después de leerlo. Ni siquiera años después de leerlo. Entonces, una estrategia del misterio es hacer preguntas en secuencia. Una vez respondida una, se plantea la siguiente. De manera impecable, Ian Buruma elige un suceso para su ensayo *Asesinato en Ámsterdam*, sobre la multiculturalidad y sus desviaciones:

“Fue la frialdad de su comportamiento, la serenidad de una persona que sabía exactamente qué hacía, lo que impresionó a todos aquellos que vieron cómo Mohamed Bouyeri, un holandés marroquí de veintiséis años vestido con un impermeable gris y un gorro de reza, derribaba a Theo Van Gogh, haciéndole caer de su bicicleta, una triste mañana en Ámsterdam. Le disparó tranquilamente al estómago y, cuando su víctima fue tambaleándose hasta el otro lado de la calle, le volvió a disparar varias veces más, sacó un machete curvo y le cortó el cuello ‘como quien da un tajo a un neumático’, según dijo un testigo.

Tras dejar el machete firmemente plantado en el pecho de Van Gogh, extrajo de una bolsa un cuchillo de menor tamaño, garabateó algo en un papel, dobló la misiva con esmero y la clavó en el cuerpo con ese segundo cuchillo” (Buruma, 2006: 13-14).

La narración atrapa y, al final, genera una serie de incertidumbres que necesitan respuestas: quién era el ejecutor, ¿actuaba solo?, por qué comete el asesinato... Mientras más repercusión tiene un acontecimiento y mientras más gente se ve afectada, más conflicto genera. La agilidad de la prosa también concede rapidez y tensión, nervios en el lector:

“Los hinchas (del Manchester United) se habían reagrupado, estaban de nuevo metidos en vereda, gracias a la acción de los pequeños tenientes, y volvían a trotar, ni al paso ni a la carrera, cuando advertí que delante de nosotros había un hombre con su familia, un tío con su mujer y sus dos hijos. Los empujaba atropelladamente, diciéndoles que se dieran prisa, al tiempo que de continuo nos miraba por encima del hombro. Se le notaba ansioso, pero nadie pareció haber parado mientes en su presencia: todos siguieron su marcha, trotando a idéntica velocidad, siguiéndole no porque desearan seguirle, sino porque por casualidad corría delante de nosotros. Cuando el hombre aquel llegó a su coche, en un punto ligeramente desviado del camino que seguíamos, abrió la puerta y metió a empujones a su familia, presa ya del pánico, hasta el punto de que le dio un

golpe en la cabeza a uno de sus hijos. Y cuando él mismo estaba a punto de subir a su coche, se dio la vuelta para mirar por encima del hombro –en el momento en que el grupo estaba a punto de alcanzarle– y recibió un golpe en plena cara: alguien le atizó con una pesada barra de hierro. El golpe le fue propinado con tal fuerza que salió volando por los aires, por encima de la puerta del coche ya abierta, hasta dar contra el suelo al otro lado” (Buford, 2006: 103-104).

El misterio impregna todo el trabajo *Hiroshima* de John Hersey, que no intriga al lector con la pregunta “¿sobrevivirán estas personas?”, sino en cómo sobrevivieron y por qué ellos lograron vivir y la gran mayoría no. El lector se pregunta: “¿por qué no sucumbieron también?” Otra gran pregunta atraviesa todo el relato de Hersey es “qué sucedió”. Los habitantes de Hiroshima desconocen lo que cayó sobre sus casas durante toda su lucha por la sobrevivencia. No fue un arma convencional y se barajan distintas hipótesis. Desde una canasta de molotov, polvo de magnesio, gasolina rociada. Los rumores se extienden: los enemigos tenían reservado algo especial para la ciudad, que no había sido castigada por los bombardeos hasta entonces. El lector conoce qué ocurrió, pero quiere saber dónde y cuándo se enteran los sobrevivientes de haber sido las primeras víctimas del invento más destructivo de todos. Y qué hacen cuando se saben víctimas de la radioactividad. El énfasis que hace el autor sobre esta pregunta no es inocente. Denota que los habitantes de Hiroshima no sabían de qué clase de agresión se trataba por dos razones: 1) la incertidumbre que crea la ignorancia en la gente culta, encarnada por dos médicos, 2) proyecta la ignorancia sobre su lector potencial, el pueblo norteamericano: está bien, parece decirles, ustedes saben cómo se llama la bomba y qué potencia tiene. El presidente Harry Truman lo informó por radio, pero ¿acaso pueden imaginar lo que causa su explosión? Solo si leen este texto sabrán lo que significa realmente la bomba atómica. *Hiroshima* contiene otra intriga más para el lector: cómo hace Hersey su trabajo. Es norteamericano aunque nacido en China. Los norteamericanos son los enemigos, son los autores de la destrucción brutal que acaba de

sacudir aquellas vidas. Un norteamericano está en medio de esa devastación, donde también hay cantidad de soldados japoneses, y entrevista a gente que probablemente le odia. Hersey se excluye como protagonista y, sin embargo, deja presentir los peligros a los que se enfrenta:

“Antes de evacuar a los sacerdotes (alemanes), los demás se repartieron los pasteles de arroz entre ellos. Pocos minutos después se acercó un grupo de soldados, y uno de ellos, al escuchar a los sacerdotes hablar un idioma extranjero, desenvainó su espada histéricamente y preguntó quiénes eran. Uno de los sacerdotes lo calmó y explicó que eran alemanes: es decir, aliados. El oficial se disculpó y dijo que tenían noticias de que paracaidistas norteamericanos habían aterrizado” (Hersey, 2002: 61).

Al mismo tiempo, este autor reflexiona, y su voz autorial está presente pero diluida en medio de la acción, de los protagonistas elegidos y del punto de vista:

“Las víctimas que eran aún capaces de preocuparse acerca de lo sucedido lo veían en términos bastante más primitivos e infantiles: gasolina rociada desde un avión, quizás, o algún gas combustible, o una bomba incendiaria de dispersión, o la labor de un paracaidista; pero incluso si hubieran conocido la verdad, casi todos estaban demasiado ocupados o demasiado cansados o demasiado heridos para que les importara haber sido objetos del primer gran experimento en el uso de la energía atómica, el cual (como lo anunciaba a gritos la onda corta) ningún país, salvo los Estados Unidos, con su saber industrial, su disposición a arrojar dos millones de dólares en una importante apuesta de guerra, habría podido desarrollar” (Hersey, 1992: 63).

Highsmith asegura que existe suspense en una narración cuando se siente

“una amenaza de violencia o peligro, amenaza que a veces se hace realidad. (...) Proporciona una distracción llena de vitalidad y normalmente superficial” (Highsmith, 1986: 9).

Estas técnicas revisadas desde la tradición literaria son útiles para la composición de la narrativa de los elementos en la obra multimedia, sea cual sea el lenguaje en el que se expresará cada eslabón de la estructura literaria (la narración propiamente dicha) y superestructura multimedia (el guion de navegación). Aplicando la creación de personajes y sus voces, y del universo en el que esos personajes se desenvuelven, con las que se dota de acción y dinamismo, que luego repercutirá en el lado lúdico de la

obra; así como la variedad de perspectivas narrativas, llevadas a los distintos lenguajes (literario, gráfico, musical...) para dotar de polifonía, tanto diegética como creativa a la obra. Todo esto combinado, a su vez, con el ensamblaje de una estructura interna coherente y del manejo adecuado del tiempo narrativo y la tensión, la obra multimedia irá más allá de la forma, se enraizará con el fondo, con el tema, con la voz autorial, y podrá, así, con suerte, trascender.

4. A MANERA DE DESENLACE

4.1. Una prospección

Al veredicto del tiempo sobrevive muy poca literatura. El tiempo ha actuado sobre la literatura tradicional, ha sentenciado a favor del lector. El tiempo tendrá que hacer su trabajo en el ciberespacio. Aún así, muchos libros sobrevivientes tienen el mérito del testimonio; otros de la visión intelectual, o de la fuerza de la historia. Igual que en el ciberespacio, aunque no logren el nivel de obra maestra.

En esta ciudad de letras danzantes aún no se observan edificaciones monumentales. Se prueban diversos armatostes para determinar cuál facilitará la tarea de construir torres de catedral. Sin la invención del ascensor, el esfuerzo de subir y bajar los peldaños varias veces al día hace que las construcciones verticales sean demasiado incómodas.

Incómodas pero no endebles. Los creadores de esta ciudad de letras danzantes promedian un nivel literario similar al de los creadores de la ciudad antigua. La calidad literaria de lo que se lee en pantalla no resulta más pobre que la que se publica en código. Gran parte de lo que se lee en papel, y de lo que se ha leído durante los siglos, tampoco goza de gran calidad. Son casas bajas sin gracia que colindan con las avenidas y autopistas de la ciudad. Una mayoría de ficciones y poesías impresas en papel carecen de poética, presentan deficiencias técnicas, las historias no se soportan hasta el final, decaen, o simplemente son aburridas. Coexisten con magníficas obras, aunque escasas en relación con el número total, que cautivan al lector. Lo mismo sucede con las obras digitales, excepto por una diferencia: todavía no hay un circuito profesional de

traducciones en el ciberespacio. Y los escritores que han demostrado tener una literatura eficaz para el público o de alta calidad según la crítica no se han traducido a otros idiomas, como sí en papel: las traducciones aumentan la calidad de lo impreso y, así, el canon de cada idioma.

Las obras publicadas hace diez años incluían un apartado de “instrucciones” de lectura, del tipo: no se lee como una novela tradicional, las frases subrayadas son enlaces que permiten saltar a otra pantalla, lea la escena completa y luego elija una opción para continuar... El lector no necesita tales consejos y ya son pocas las obras precedidas por instrucciones. Ha sido superado el síndrome código, el temor de que la pantalla no sea un medio tan eficaz como el papel para lograr la inmersión del lector. Inmersión se torpedea por continuos avisos que, de ser atendidos, inhiben la lectura y conducen al lector fuera de la obra, como aquellos enlaces que llevan a buscadores, tiendas, noticias e infinidad de lugares exteriores. No habrá la inmersión necesaria para el lector, imprescindible para el disfrute de la lectura y la literatura, incluso oral, si existen continuas distracciones, incentivadas en este caso por el propio autor, que protagoniza una terrible paradoja. Otra vez, el miedo a su propia obra y al hipermedio.

El creador de literatura para el espacio digital enfrenta el reto de propiciar la inmersión, de atrapar al lector en una sutil tela de araña, de no dejar que escape hasta finalizar, de ganar el combate contra las imágenes vacías tan frecuentes en los medios audiovisuales. Para lograrlo, hace falta discriminar entre los recursos disponibles en la red. Utilizar solo los que enriquezcan la obra, sin recurrir a la pirotecnia, cada vez más fácil de incluir.

El lector debe quedar atrapado por la trama, tanto en su nivel mental y consciente, como inconsciente, a través de lo que se despliega ante sus ojos. Pero cómo

dejarte envolver por una historia si continuamente algo incordia al advertir que hay un mundo afuera.

Retos del creador: aminorar el esfuerzo físico, ergonómico y visual, que requiere la lectura en pantalla. ¿Se podrá hacer literatura sin texto que permanezca confinada en una máquina de memoria? En las interfaces de la literatura en red no es posible determinar que una pantalla visitada es una página leída. La escritura es rastro, no así el acto de la lectura, que no deja huellas. ¿Se podrá narrar por medio de impactos visuales que generen un proceso interior en el lector, tal como lo hace la sugerencia en el relato hiperbreve o en los finales abiertos? ¿El autor está obligado a exigir del lector que se transforme en autor de manera cada vez más activa? Son incertidumbres de la creación literaria multimedia y del nuevo modelo de relación entre lector y autor, a las que solo la experimentación exhaustiva aproximará una o varias respuestas.

Este esfuerzo podría conducir a una especie de gran libro proyectable. La lectura en pantalla evoluciona hacia un formato más grande, integrado en los modelos de ocio que contienen en una única máquina que sirve como ordenador, televisor, álbum de fotos... y libro. Como consecuencia la lectura seguirá siendo silenciosa y personal, pero al mismo tiempo será un acto público, como asistir al cine (donde miles de personas leen al unísono, pero en silencio, los subtítulos de las películas proyectadas en versión original). La gente de la sala está unida por una narración, sin que eso rompa su individualidad. El libro código propició la lectura silenciosa con una evolución que facilitó la interfaz, en la que inventó párrafo, índice, numeración de páginas, títulos, sangrías, tipografía. El libro digital recurrirá al diseño y la programación para que la palabra escrita surja atractiva ante un colectivo. Aun cuando siempre exista la posible insatisfacción:

“Casi ninguna palabra que escribo se adapta a las demás; oigo cómo las consonantes se rozan con sonidos metálicos” (Kafka, 2003: 127).

De todos modos, el público leerá las creaciones de literatura multimedia, gracias a la invención de un compás de lectura individual y silenciosa y, al mismo tiempo, colectiva.

La enfermedad mortal de la escritura literaria en red se llama desvanecimiento. Consiste en la desaparición del texto, por falta de mantenimiento al espacio ganado al vacío. La nada retoma lo que habitaba. La casa construida, sin derrumbarse, se hunde con la isla que la soporta. La isla desciende a la profundidad inescrutable y abisal de internet, donde sucumben los sitios web que pierden la conexión con el servidor.

El ciberespacio no cuida las obras que alberga, no hace el trabajo del buen bibliotecario. Las obras no son atacadas por el fuego, pero sí por la falta de presupuesto o la desidia. La ubicuidad de la web permite que un ejemplar único franquee las fronteras físicas y esté disponible, incluso al mismo tiempo, a cantidad ilimitada de lectores. Pero también ocurre que al ser uno, un solo libro, y desaparecer, borra toda herencia de aquella existencia. Haber estado disponible en todo momento y sin límite en una dirección electrónica, incentiva a que no se conserve en otro lugar, ya sea otro sitio de internet; o en un formato distinto, como el disco duro de los ordenadores de instituciones comprometidas con evitar la obsolescencia del soporte. Albergar, como si se tratara de una biblioteca, estas literaturas, con el compromiso de su preservación. Alojarlas en servidores independientes al autor, productor, editor. Duplicarlas o multiplicarlas. Que no halla incendio, economía, inundación o tedio que las destruya.

¿Es una institución pública la llamada a crear una plataforma para reunir las obras y catalogarlas, combatir la copia única para procurar sortear el desvanecimiento y la obsolescencia; convertirse en los editores del nuevo medio y hacer el trabajo de los primeros editores de códice, que lucharon para hacer rentable una actividad cultural? En el principio la literatura, la copia a mano, se realizaba con el patrocinio de mecenas,

coleccionistas, bibliófilos. El mercado sustituyó al mecenas. La imprenta al amanuense. Ahora hay un nuevo tiempo, donde la viabilidad económica del oficio literario se dirime.

Los autores multimedia tienen el deber de potenciar el idioma, expandirlo en nuevos territorios, explorar otras formas de escritura, fusionar la literatura con el arte en una búsqueda incansable de innovación y calidad. Construir sobre el vacío, sin naufragar. Mientras que la actuación de las instituciones será crucial para el futuro de la ciudad: determinarán si la literatura en español se organizará en una ciudad de aluvión o hará realidad la utopía de la ciudad amable y humana, aun en el ciberespacio.

¿Cómo será la literatura del futuro? Dependerá de la tecnología, su avance y su acceso. Antes de prever unas formas literarias que se desenvuelvan en el ciberespacio, es preciso visualizar ese espacio en que flotará. Tendrá a la pantalla como interfaz de un espacio multidimensional, tangible, sensible, tan interconectado con el usuario como el medio ambiente está interconectado con un cuerpo. No se trata de la pantalla conocida, la del espacio bidimensional, ese artefacto plano que está frente al usuario y que simula volumen a los objetos que proyecta. Tampoco se trata de aquella pantalla que imita al papel, como las tabletas diseñadas para libros electrónicos. La pantalla del futuro podrá colocarse sobre los ojos. Será una pantalla tan portátil como un libro. O, mejor, como una libreta. Una pantalla que, sin cables, se conectará a unos auriculares y a un sensor instalado en el índice, como si fuera un dedal de plata. Y que se alimentará de energía solar, como las calculadoras que en los ochenta parecían el futuro y que hoy, que el futuro ha llegado, los fabricantes de otros aparatos electrónicos siguen sin emular. Porque la pantalla poseerá autonomía, una cuestión vital para cualquier soporte que quiera convertirse en transmisor de las artes. Autonomía como la del libro códice, como la del lienzo, como la de la voz.

Seguramente muy pronto, esta pantalla se interconectará con las pituitarias o, al menos, con las aletas de la nariz. Y, un poco después de este escenario en que existen olores transmisibles a través de ondas electrónicas, prescindirá de adminículos para los sentidos y radiará órdenes directamente al cerebro, desde un punto que bien puede continuar siendo los ojos, abiertos o cerrados. Una pantalla, pues, cuyos contenidos cautivan. Cautivan en el mejor y peor sentido de la palabra. Enamoran y esclavizan. Absorben al usuario desde estímulos que, para el cerebro, resultan menos abstractos que las palabras. La imaginación, el esfuerzo imaginativo, no será esencial para que se vislumbren los contenidos que presenta esta pantalla de la que hablo. La imaginación, esa cualidad tan escasa y ponderada, perderá valoración. Hoy, la imaginación se hace imprescindible para percibir todo aquello que las abstracciones (palabra, imagen) intentan transmitir. En las expresiones literarias actuales, por ejemplo, la imaginación de un lector es esencial para desvelar el contenido de las descripciones textuales. Construye mientras lee. De ahí que se hable del rol coautorial de un lector. En el arte que utilice como interfaz esta pantalla de la que hablo, los estímulos no requerirán la imaginación. Desde luego, no se prohibirá su uso, ni se marginará a los fantasiosos, ni dejarán de ser estimuladas por las nuevas creaciones. Pero no será un elemento necesario para procesar la obra, que se sentirá con los cinco sentidos. Sencillamente, se vivirá.

En esta pantalla imaginada coexistirán varias artes, en un arte único e híbrido. Quizás la tradicional segmentación de las artes viene dada por la especialización del autor que concierne más a la incapacidad para dominar más de una disciplina que a su propia ambición; y por las limitaciones del formato. Los requerimientos propios de la creación multimedia disuelven estas dos características y provocan que las artes comulguen, mezclen, entrelacen, disuelvan, multipliquen, muten. Se fusionen. Así es

como, diluidas las fronteras, se hacen una. Esta pantalla generará un nuevo espacio de creación, en la que las artes se desarrollarán como los árboles en la selva: crecen tan altos que no podrían resistir al embate del viento si no se apoyaran entre sí, creando un segundo sustrato con su follaje, tan cerrado y habitado como el terreno.

La apariencia de esta pantalla no tiene mayor importancia, aunque, desde luego, será autónoma, ergonómica, portátil. Poca importancia tendrá el modelo, color, marca, siempre que permita prestaciones muy concretas: concepción multimedia y estímulos directos a los sentidos, a todos los sentidos posibles, lo que permitirá la asociación sin avasallamiento de las artes; es decir, lo que hará que las artes se fusionen.

La futura convivencia de las artes en un mismo espacio, este espacio digital al que se viaja por medio de esta pantalla imaginada, incita cambios en el proceso creativo, que influyen en la obra. La suma de artes en una misma obra brinda múltiples puntos de vista del objeto artístico, y otorga una visión polifónica: el usuario-espectador-público-lector escucha la “voz” de varias conciencias que conviven dentro de la obra. Y la forma en que se crea la obra total, con la participación de varios artistas, otorga polifonía en el plano creativo, en el plano de la metaobra. La superposición de una (la polifonía de la obra) con la otra (la polifonía del proceso creativo) produce la hiperfonía: polifonía sobre polifonía: una conjunción de cerebros unidos para crear una obra artística que puede mirarse y muestra una gran gama de ángulos del mismo objeto. Alcanzar esta hiperfonía podría suceder con el arte multimedia del futuro.

Esta convivencia también permite prever la elevación de oficios a la categoría artística. Entre las nuevas artes se contará con el diseño gráfico, que dispone dónde se ubicará cada elemento; la programación, que otorga movilidad a las artes; el diseño de perfumes y sabores químicos (cuánto arte podrá ser transmitido a través de nuestras narices y papilas, más allá de los productos comerciales).

La electrónica ha abierto una nueva era de indagación en las técnicas de las artes ya tradicionales, que ha sido aprovechada en literatura, pintura, fotografía, arquitectura, las cuales han consolidado su presencia virtual y experimentado con las posibilidades que lo digital les brinda. Pero falta que este acoplamiento tecnológico elaborado de manera individual sirva también para disolver las parcelas tan celosamente custodiadas.

Narrativo o abstracto, la evolución de esta convivencia conllevará a nuevas estéticas, nuevas consideraciones del arte. ¿Hablaemos de novela, de cuadro, de fotograma, de canción, de perfume? ¿Podremos señalar cuándo las vibraciones de la música influyen lo visual; cuándo lo textual conforma paisajes; cuándo lo visual cuenta imbricadas historias; cuándo lo odorífero transporta a lugares imaginarios? ¿O, más bien, habrá un conjunto y lo que se correspondía a las definiciones y conceptos, tan limitados y limitativos, se podrá olvidar con naturalidad, como si nunca hubiesen existido? Imagino que será como cruzar una frontera a pie, desconociendo trazos que sí aparecen en el mapamundi.

Esta obra no es más que un ejercicio de imaginación (la imaginación seguirá siendo imprescindible para crear). Un sueño, una prospección que constituye un reto para los que intentamos encontrar el lenguaje multimedia. En concreto, imagino una obra artística que se exhiba en tiempo real a la creación, sin límite temporal de elaboración, creada por un equipo interdisciplinar de artistas, donde la mortalidad de sus miembros sea remediada por nuevas adscripciones. Una obra viva y constante que ronde, como tema, estos años de esplendor tecnológico, y como intención, el atestiguamiento y aprovechamiento de la tecnología sobre las artes y la sociedad. Compuesta por eslabones dispuestos con una estructura de rizomas, la obra refleja, un instante por cada una de estas partes. Un instante que en cada eslabón varía de objeto, de historia, de melodía. El instante se refleja a través de su fondo o de su forma o de

ambos. Si es a través de su fondo, aprovecha las cualidades narrativas de las artes. Si a través de su forma, recurre a la abstracción en sus diversos grados. El transcurrir de la obra, determinado por el explorador, sumará instantes (hará una ficticia secuencia temporal hilvanada por el espectador), que constituirán, en conjunto, una visión plural sobre la polifonía que ya existe en cada eslabón, pues, como he aventurado, cada uno es resultado de la fusión de diversas artes, no siempre las mismas, nunca utilizadas como meros adornos, nunca metidas con calzador. Así que cada eslabón es una obra independiente, que además constituye una pieza de la totalidad de esta gran obra continua. Con esta independencia de proceso creativo y evolución de cada eslabón, resulta poco confiable pretender una descripción general. Podría intentar describir, por medio de la palabra, un eslabón, donde la palabra escrita se convierte también en objeto escultórico. Pensemos que el primer contacto visual que el explorador tiene con este eslabón es la imagen lejana de la cima de una meseta. Parece una fotografía de satélite, y cenital, de un paraje despoblado y árido. Quizás lo sea. El explorador decide incursionar y desciende, todo lo rápido que quiera, sobre su presa. A medida que se acerca, descubre que esa superficie que de lejos parecía una pieza de cerámica tiene grietas. Quizás sea una pieza formada por una sola roca erosionada. Entonces ya no podemos hablar de una meseta. Digamos, entonces, que descubre un tepui, esa antiquísima formación geológica. O puede ser la foto de una piedra sometida al retoque digital, colocada sobre una maqueta para otorgarle dimensiones colosales. Lo que el objeto artístico ha sido en realidad tiene poca importancia en nuestra era. La forma, el tratamiento de la imagen, reivindica esta idea, arraigada en nuestros años de esplendor tecnológico. Al espectador puede que le interese descubrir qué está viendo, y se detendrá a indagar. O puede que no, que continúe su descenso sobre esta superficie. Si lo hace, percibirá que las grietas, profundas, delimitan figuras geométricas que se

muestran con claridad: rectángulos, cuadrados, romos, triángulos. Cerca del objeto, el ambiente en el que se ha moldeado tal formación se hace más nítido: el aroma más penetrante; la música más potente —que contiene narrativa, que contiene abstracción—. Si el explorador cambia el punto de vista y su mirada ataca por un flanco a esta formación se encontrará con letras (lo que ha visto desde arriba son los techos de cada letra convertida en objeto), que a su vez se interpondrán entre el usuario y el centro emisor del sonido. El descenso acentuará el olor. Si se mueve en otra dirección, quizás continúe observando las letras, pero se aleje del epicentro odorífero y se acerque al sónico. Elige las dosis en que recibe los estímulos y, de esta manera, la forma como ensambla los elementos de la obra. Las letras han sido labradas como objetos tridimensionales en un panorama que las absorbe, sin llegar a restarle su poder de trasmisor literario. Estas letras no permanecen impasibles ante la curiosidad y movimiento del explorador, que, por supuesto, las ronda para desentrañar su mensaje textual, que se deshace y rehace según la insistencia del explorador y el mensaje que contienen. Pero los cuerpos traslúcidos de las letras también dejan que se vislumbren otros elementos visuales, que transmiten su contenido, que sustenta, construye, contiene también ese instante de estos tiempos que retrata el eslabón. O quizás el cuerpo lateral de las letras sea parte de un particular contenido visual, que se descubre con un alejamiento del explorador. O contiene mil imágenes dinámicas, como el vídeo, que requieren del acercamiento para discernirlas. O se descubre que han sido esculpidas en un erosionado Colossus, esa enorme máquina que se considera el primer ordenador fabricado en el mundo. Como se trata de una unidad, las artes que intervienen en este eslabón (que ha resultado bastante narrativo por mis limitaciones imaginativas) centran su atención en un mismo objeto o historia. Vista cenital de satélite.

En un momento dado, al explorador le puede apetecer reducirse de tamaño en relación con los elementos artísticos y caminar entre la palabra escrita. Desde esta perspectiva, la inmensidad de las letras no le permitirán reconocer los caracteres. Pero encontrará un arte dispuesto para la contemplación con la medida que ha decidido adoptar; quizás por fin perciba el verdadero aroma cuya expansión había distorsionado; quizás encuentre la imagen de unas huellas sobre el sustrato que le guíen hasta el interior hueco de esas formaciones inmensas, y que, al contactarla, le transporta a otro eslabón.

Tras la forma, la intención. El fondo. La intención de transmitir un universo que contiene un mensaje, y a partir de aquí ya comienzan las diferencias entre artes y artistas, tanto en temas como en formas. La clase de arte que encuentra en esta pantalla absorbente y autónoma su espacio para existir vive hoy su etapa crucial y más frágil y más experimental y más determinante para su futuro. Es un bebé. Los bebés son dependientes: necesitan a sus padres para que les alimenten, les salven la vida a menudo, les estimulen a caminar y hablar, les inciten a experimentar, a aprender lo que les permitirá sobrevivir y lo que les dará placer y lo que les causará dolor. Desarrollan, en esta etapa primera, personalidad y costumbres. La osadía del arte hiperfónico, todavía criatura, se halla limitada aún por los estímulos paternos, una última generación de artistas unidisciplinarios, que es, poco a poco, relevada por otra generación de artistas dispuestos a perder parcelas de individualidad y a desarrollar perspectivas multidisciplinarios en agrupaciones de pensamiento y trabajo. La intención artística genera los acuerdos básicos de creación que guía a los artistas.

He hablado de una forma de arte que surge como consecuencia de las posibilidades tecnológicas, algo nada novedoso pues a lo largo de la historia de la humanidad los descubrimientos técnicos siempre han influido sobre el arte. He

elucubrado sobre una pantalla que genera una nueva manera en que el público asimilará lo artístico. He descrito una forma colectiva de crear, que el propio medio tecnológico exige y que deriva en un arte que brinda una visión polifónica, construido por varias conciencias en el plano creativo, combinación a la que nombro hiperfonía. Concluyo que el arte muta hacia una forma mestiza. La literatura, la pintura, la escultura, la fotografía y todas las formas artísticas perderán la pureza. Lo concluyo sin ningún tipo de ruptura: la tradición se mantendrá resguardada por la cultura y sus guardianes, y encontrará un gran aliado en otras innovaciones (como el papel electrónico) y en la siempre bien recibida necesidad de divulgar el arte en los espacios físicos y reales. Las artes mantendrán esa pureza, quién sabe durante cuánto tiempo, quizás mientras las calles sean transitadas por humanos. Pero el conservadurismo no impedirá, no puede y tampoco hay razones, que otros creadores asuman la experimentación y la hibridez, para beneficiarse de las tecnologías y sus plataformas, y generar obras de arte que aspiran a la totalidad.

4.2. Un precedente personal, *Tierra de extracción*

La experimentación literaria, el terreno de la vanguardia en la era digital, explora en las estrategias poéticas y narrativas, en la forma. Como ha sucedido con los grandes saltos científicos de otras épocas, la tecnología actual incentiva la transformación del lenguaje literario. En la búsqueda de una retórica y un lenguaje multimedia, el autor indaga en la forma del nuevo texto, una forma independiente del contenido. ¿Creó una corriente literaria el primer autor que mencionó el televisor? ¿O lo hizo quien apostó por privilegiar la acción? ¿Acuñó un género literario el primer narrador que metió un móvil en el bolsillo de su detective? ¿O lo hace quien logra una poética con emoticonos? ¿Un creador de obras multimedia debe ceñirse a tramas de cyborg y cibersexo? ¿O es libre de contar las historias que quiera, aunque no suceda en la era digital? La tecnología que existe en el universo diegético afecta el devenir de los personajes que interactúan allí, pero no necesariamente repercute en el lenguaje empleado por el autor, a quien sí le influye la tecnología de su tiempo. Porque las historias pueden contarse con el lenguaje, convencional o transgresor, que elija y conozca el autor. Pero solo contribuye a la evolución literaria el lenguaje transgresor, concebido, por una parte, por la innovación tecnológica que altera la vida de un autor y, por otra, como continuación de las vanguardias preexistentes, lo que ocurre con la recuperación y potenciación de experimentaciones anteriores que habían sido marginadas por autores posteriores y por el público, debido a una eficacia dudosa: carecían de una tecnología compatible. Por ejemplo, la fragmentación que requiere el hipervínculo fue intensamente investigada por el cubismo. Pero mientras que el código potencia la lectura lineal y la autoridad del

autor y editor; la pantalla fomenta la aleatoriedad y la combinación y, sostenida en la fragmentación, reduce esa autoridad. Aun a riesgo de actuar como

“un autor que se cita para prorrogarse indecentemente a sí mismo” (Derrida, 1997: 214), hablaré de una obra personal que sirve de viaje iniciático tanto a la teoría como a la continuación de la práctica que ha desembocado en la obra que se presenta con este trabajo. Se trata de la “novela multimedia” *Tierra de extracción*, en la que coexisten cinco tramas; todas unidas de una tecnología que afectó drásticamente a la humanidad: la del petróleo y sus derivados. Una tecnología que revolucionó la forma de vivir, sin alterar los modos de narrar. Cada una de estas tramas se sostiene sobre diversos discursos. Cada discurso se apoya en un arte. Cada arte construye una capa y cada capa constituye un plano narrativo independiente. Cuando las capas se superponen, lo que ocurre en la pantalla, las artes se combinan y la obra adquiere cualidades multimedia. La obra no está compuesta por un lenguaje único (textual, plástico, musical, audiovisual): es el resultado de la combinación de los lenguajes que interactúan entre sí.

“Cada una de las páginas de *Tierra de extracción* tiene varias posibilidades de lectura y el lector decide sobre una ruta de navegación que puede ser secuencial, según el orden impuesto por el autor, o rompiendo este orden a partir del mapa de navegación, donde cada palabra es un capítulo. El uso de diferentes artes también es significativa en la composición. Por ejemplo, la música de banda sonora original expresa la sensación proporcionada por cada capítulo y las imágenes han sido seleccionados con el fin de establecer un vínculo entre el texto y el lector” (Borrás et al, 2011).

En *Tierra de extracción* lo textual es el espacio desde el que un narrador omnisciente narra las acciones; lo musical transmite las emociones de un personaje e identifica los capítulos que constituyen una misma trama; lo lírico y oral, presente en las letras de las canciones, reflejan en primera persona el pensamiento interior del protagonista; la plástica cuenta variaciones del tema; la fotografía narra historias reales de aquel ambiente que envuelve a los personajes de ficción; la animación y la programación enhebra las claves de cada relato y busca la representación onírica de las tramas. La

obra completa se compone de sesentitrés capítulos, eslabones cuyo primer nivel de relación con el usuario es el texto. De ahí que la obra sea denominada “novela multimedia” y no “cancionero multimedia” ni “galería multimedia”.

“Narra una historia, una de tantas historias que pudieron haberse contado sobre el fenómeno de la evolución y el progreso del hombre en la tierra, aún a costa de la Tierra misma. Esta vez, la historia sucede en Menegrando, o Mene Grande, población del municipio Baralt en el estado Zulia, en la Costa Oriental del Lago de Maracaibo, en Venezuela. La voz indígena mene significa petróleo, por lo que Mene Grande significa ‘gran emanación de petróleo’. *Tierra de extracción*, como la ciudad en la que se ubica, se vuelve una gran emanación de nuevas reglas de composición literaria, entre las que destaca su vocación multimedial, de modo que todos los elementos que en ella confluyen ha de surgir, o brotar, o extraerse al mismo tiempo, para que resulte verosímil la propia obra en virtud de la propia idea de obra que ha concebido su autor” (Celis Sánchez, 2012: 239).

El epicentro de las cinco tramas es el mismo: Menegrando, donde se descubrió el primer gran yacimiento de petróleo en Venezuela y se construyó el pozo Zumaque I. Cada trama transcurre en tiempos diferentes (la historia abarca 3 generaciones, desde 1910 hasta 1990) y traza líneas que se entrecruzan cuando la acción de un protagonista es causa de las circunstancias de otro.

–Una trama sucede a mediados de los años noventa, cuando Matías Gracia llega a Menegrando y conoce a Miriam Fuentellana, que regresa al pueblo natal después de varios años de exilio voluntario. Miriam acaba de terminar la búsqueda que Matías recién inicia con la complicidad de otro hombre, Pelicano, a quien encuentra en el pueblo.

–Otra trama comienza en 1914 cuando se trabaja para construir el Zumaque I, y Jonás Valletero es peón de una de las transnacionales petroleras. A él le busca una mujer, añorada, Mercedes Casas, que siempre llega con retraso al lugar que él ha abandonado ya en su migración tras la ruta del petróleo. Anciana, ella se asienta en Menegrando. El hijo de Jonás Valletero, Israel, cumple con el encargo de su padre

moribundo: encontrar a Mercedes, y vaga por el Zulia hasta llegar a Menegrande, donde será asesinado.

–La historia del hacendado Rafael Bastidor, que se obsesiona con la hija de un peón, Lucelena, se cuenta en otra trama. Luego ella le engaña con un hombre parecido al actor de una telenovela, “es igualito al galán”. En su venganza, Bastidor se equivoca de hombre. Asesina a Jonás, que acaba de llegar.

–La búsqueda de justicia social de Manifiesto López, un poblador de los palafitos cercanos a Menegrande, y su posterior incursión en la política instituida sostiene otra trama de la obra, que se entremezcla con la subtrama de Israel Valleterno y la de otros habitantes de Menegrande.

–La más breve en longitud textual cuenta el devenir de Carmencito Villegas, un personaje víctima de la apatía existencial: “Quisiera ser una estatua”, dice.

“La novela es una obra polifónica en varios niveles. El nivel de la palabra escrita está compuesta por varias micro-narrativas, cada una con diferentes protagonistas y diferentes líneas argumentales. Todas estas historias y personajes fragmentados interactúan con la principal línea argumental de la novela que se desarrolla en torno a la explotación de petróleo en la cuenca del lago Maracaibo en Venezuela, específicamente en la localidad de Menegrande. La música constituye otro nivel narrativo, los cuales se asocian a cada una de las historias y que transmiten un mensaje propio. Finalmente, las imágenes y animaciones pertenecen a un nivel narrativo distinto de los otros, con su propia narrativa que dialoga con las que transmiten los otros dos niveles. Así, texto, música, imágenes y animaciones contribuyen con diferentes visiones y cada una en su propio lenguaje. Todos estos fragmentos deben ser utilizados por los lectores para ir construyendo una historia coherente, que los invita a explorar el trabajo en su totalidad. El diálogo entre las diferentes artes incluidas en la producción de la obra construyen una unidad compuesta de una multiplicidad de voces” (Gainza, 2013).

La metahistoria de esta creación se remonta a 1996. En un PC de segunda mano, cuya marca no recuerdo, con pantalla negra y letras verdes pequeñas y titilantes, escribía una novela. Ya tenía título, *Tierra de extracción*, y la trama y los personajes, como me ha ocurrido siempre en textos posteriores, ya existían en mi mente desde mucho antes de

escribirlos. Vivía en Caracas. Trabajaba como periodista de una revista de crónicas de viajes y tenía una sección de música underground en una revista dominical de un diario de gran tirada. Era inestable y los años enloquecidos que comenzaron en la isla de Margarita cuando estudié oceanografía no habían terminado. En otras palabras, me encontraba en medio de un ambiente creativo, furibundo y sin ánimos de lucro. El espacio ideal para lo que sucedería con esta novela. Tocaba la guitarra, que me servía más como un vehículo de comunicación. Componía desde principios de los noventa, en la isla. En aquellos años había conocido varias ciudades y pueblos de la costa y había vivido durante algunos meses en Menegrande, lugar donde transcurría *Tierra de extracción*. Fueron años solitarios, aventureros e infelices. La letra y la música de las canciones abordaban aquellas experiencias desde la inmediatez. La novela, desde la distancia. Eran dos voces sobre un mismo tema. Eran parte de un todo que no quería separar. Entenderlo fue crucial para labrar mi voz autorial, para afrontar el enorme proceso que requería una obra multimedia en unos años en que cualquier cosa parecida no era más que ilusión. El azar jugó su papel. Una amiga me llevó a una fiesta en casa de una amiga suya que tenía un hermano. El hermano había transformado el invernadero del jardín en un estudio de música. Una consola de ocho pistas, grandes altavoces que incluían toboganes especiales para subsónicos, un sampler, un magnífico teclado. Raúl Alemán y yo nos hicimos amigos, y él aceptó participar en la aventura de *Tierra de Extracción* cuando, tiempo después, le propuse producir la música de la novela. Para imbricar música y literatura, había fragmentado las piezas en varias partes, entre dos y cinco, con el propósito de que cada sección estuviera en un capítulo diferente con arreglos distintos. Raúl y yo nos encerramos algunas noches a hacer primeras tomas de las canciones: mi guitarra y mi voz sobre un metrónomo. Duplicamos cada canción en un casete. Hicimos una lista con el nombre de los músicos

o bandas que creíamos que aportarían algo. Yo me encargué de contactarles y hacerles la propuesta: hacer una versión de mis canciones, a partir de la lectura de capítulos escogidos de la novela. Tendrían suficiente tiempo para preparar sus arreglos y grabar en el estudio de Raúl. Del sótano de un macroedificio de la urbanización El Marqués, donde ensayaba Slam Ballet, hasta las alturas de la terraza descubierta de Daniel Armand, líder de Pax. Fueron largas noches de música. En paralelo, otra amiga me presentó a un amigo suyo que dirigía una página web que se había convertido en un sitio de encuentro para los pornófilos caraqueños. Le hablé de mi proyecto. Javier Muñoz me habló de un programa, Director, y quiso participar en la obra. Con él pasé muchas horas observando y analizando páginas web, mientras intentábamos hacernos con una copia del software de Macromedia, demasiado caro para nosotros.

La parte textual de *Tierra de extracción* avanzaba y terminé de revisarla más o menos al mismo tiempo en que los músicos concretaban su participación y Javier se hacía en el mercado negro con una versión educativa de Director, que pagamos a medias. Con una visión más clara de lo que tenía que ser una obra multimedia, pero aún apegado a la tradición del papel, renuncié a mi empleo en la revista y me encerré en casa de mi madre a trabajar. En la búsqueda de que la obra contuviera múltiples puntos de vista, cursé invitación a escritores, académicos y periodistas para que aportaran escritos puntuales que funcionarían como hipertextos. Un folio que se escribiría a partir de algún capítulo o idea. “¿Me estás pidiendo que te escriba un pie de página?”, me preguntó un reputado historiador. Otro académico me recomendó buscar colaboradores “entre gente de mi edad”. Aunque llegaron algunos textos, los deseché pronto. También comencé a buscar materiales visuales. Llamé a todos aquellos artistas que me parecían interesantes y cuyo teléfono conseguí con mañas periodísticas. La lista no era larga. Pero los artistas, reconocidos o no, jóvenes o no, no fueron tan generosos como los

músicos. No había dinero para financiar ninguna de las colaboraciones. De los que artistas solo aceptaron dos, ambos padres de compañeros de estudios que hacía bastante tiempo no veía. Manuel Gallardo, cuyo hijo era uno de mis mejores amigos desde que compartimos habitación en la residencia de estudiantes del Instituto de Tecnología Marina; y Ramón León, cuyo hijo había sido uno de mis amigos de la escuela primaria. En realidad, cuando hablé con el maestro León por teléfono, llamaba a su hijo, que diseñaba e ilustraba. Como tenían el mismo nombre, el padre me dijo que él era Ramón León y yo, pensando que hablaba con mi antiguo compañero, le conté todo el proyecto y lo que quería que hiciera: que leyera algunos pasajes escogidos de la obra y pintara lo que se le ocurriera. Aún recuerdo sus palabras: “Creo que tú querías hablar con mi hijo, que vive fuera del país. Pero a mí el proyecto me gusta. ¿Por qué no pasas por mi casa?”. Hice un trabajo similar con la fotografía: llamé a amigos fotógrafos. Dos de ellos accedieron a abrir su archivo y dejar que escarbara allí para escoger las imágenes que creyera que contaban una historia paralela a mi obra: Humberto Mayol, con quien hacía reportajes free lance para uno de los principales periódicos de Venezuela, y Edgar Galíndez, con quien había trabajado en la revista de viajes. Recurrí también a dos importantes archivos, cuyos albaceas cedieron los derechos de publicación, el de la Shell en manos del Centro de Investigación de la Comunicación, de la Universidad Católica Andrés Bello (CIC-UCAB), dirigido por Caroline de Oteyza, y el de la Fundación Andrés Mata que contiene el fondo del diario *El Universal*, gestionado por Luli Delgado. Así conseguí visiones y testimonios de Venezuela desde comienzos del siglo XX, el tiempo más remoto de la novela, hasta finales de siglo, cuando terminaba la trama si hubiera sido escrita en una secuencia temporal. Afortunadamente para el resultado final, la novela había sido escrita bajo la influencia de Faulkner, Rulfo y Cortázar, estaba estructurada en 67 eslabones-capítulos, y las tramas y sus tiempos se

mezclaban y forzaban a armar un puzle. Esa primera versión tenía algo más de 100 páginas al tamaño de las letras verdes de mi pantalla, impresas en ese papel que tenía los bordes agujereados para calzar en el rodillo de la impresora. En un diseño de Times New Roman 12 puntos a doble espacio es probable que el total superara las 200 páginas.

Cuando Gallardo y León me entregaron sus obras, originales que prometí devolver después de digitalizarlos, cosa que hice puntual, y había recopilado las fotografías que almacené en diskettes 3½, llegó el momento de elaborar planos y mapas. Mi madre permitió que colonizara el suelo de su salón con papeles y que la vasta mesa del comedor me sirviera de escritorio. Decidía, a veces con la cabeza rozando el techo y otras sentado en el piso, qué capítulo podía ir con qué imagen; qué canción acompañaba a qué personaje en cuál momento; cuándo una imagen aportaba y cuándo un texto debía ir solo. Comenzaba a incursionar, sin demasiadas bases teóricas, en la retórica multimedia. Para entonces, Javier se había retirado del proyecto. Yo proseguía sin haber visto jamás pruebas en pantalla. La grabación de las canciones se hacía con altibajos. Raúl había consolidado su proyecto Ojo Fatuo y se había convertido en el gurú del movimiento rave de Venezuela. Teníamos piezas magistrales que habían arreglado y grabado Jorge Ramírez, Slam Ballet. Daniel Armand y Culto Oculto¹⁰ pero otras agrupaciones no habían cumplido con los plazos. Después de varias semanas sin vernos, Raúl y yo tomamos una decisión: terminar el proyecto con lo que tuviéramos a mano. Es decir, nosotros asumiríamos las canciones. Raúl comenzó a interpretar y componer encima de las primeras tomas que ya teníamos, con una sola condición: él trabajaba en el proyecto mientras yo estuviera en el estudio. Hernán Quintero cantó sobre esos arreglos en un par de canciones lentas y Frank Cordido llegó con su guitarra y

¹⁰ Además de escucharse en la novela multimedia, las canciones están disponibles en una secuencia bautizada como “Novela cantada para internet”, en: http://www.domenicochiappe.com/pg_d_7a.html

distorsionador para encargarse de la más rápida de todas. Desechamos un par de piezas y otras se perdieron antes de remasterizarlas para la versión final de la novela. Nada de esto se documentó. No existen fotografías ni filmaciones de las sesiones que transcurrieron entre 1996 y 1997. Ni siquiera estoy seguro que hayamos comenzado a grabar en 1996. Es probable que termináramos en 1998. Tampoco existen las primeras versiones de los mapas y planos que elaboré en papel. Existe la última versión, escrita y pintada casi sin tachaduras, ordenada, entendible. 156 páginas de textos y dibujos, donde se perfilan dos mapas de navegación, uno por tramas y otro por canciones, y diversas rutas de lectura en cada uno de estas propuestas. Hay otros planos con la disposición de los botones y del texto en pantalla y, por cada capítulo, un boceto de cómo interactuarían los elementos entre sí.

“Desde el inicio de la obra entendemos el valor de la palabra como elemento clave de la narración, toda acción y acto de continuidad ocurrirá a partir de la interacción con esta (...) es importante la función icónica ya que divide la importancia de la trama en sus varias representaciones artísticas. Al contrario que la novela tradicional, que enfoca lo esencial de la historia en las palabras, Chiappe crea esta novela hipermedia de forma que el lector de inteligencia visual pueda captar lo que la trama transmite según lo desee. Las imágenes y los dibujos servirán de enlaces con el subconsciente del lector y ejercerán de herramienta metafórica. Como he mencionado antes, todo está conectado. Las acciones de la historia ocurren alrededor del árbol de mata de mango que representa también la naturaleza incorrupta del Mene y su destino fatal. Es un árbol maldito del que cuelgan solo muertos. Además, simboliza las bifurcaciones de la trama como el Rizoma de Deleuze y su paradójica unión con todo lo que ocurre a su alrededor. Es asociable con la salida del petróleo. El árbol, como el chorro de aceite, sale de la tierra y expande hacia el cielo. La corrupción que ha traído consigo la extracción la sufre el árbol como la sufre su gente (...) La música es otro elemento que hace acto de presencia en el menú principal. Al ser tan importante como los demás elementos narrativos, se presenta junto a ellos llamando nuestra atención desde el inicio. Los sonidos surgen de nuestra interacción con las imágenes y los hipertextos. Es la voz que se encargará de transmitir sensaciones de emoción o tristeza según el ritmo de los temas” (Barrachina, 2013).

Un par de años después seguía sin trasladar la obra a la pantalla. Caroline de Oteyza, directora del Medialab de la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas, me ofreció desarrollar la obra en el CIC-UCAB. Sin embargo, allí no podría contar con el equipo técnico y tendría que abocarme a aprender el lenguaje de html y el programa Director; al mismo tiempo, una gran empresa proveedora de internet se interesó por el proyecto: en la primera reunión, me ofreció programarlo y colgarlo por capítulos en su site. Fijamos una segunda vista para cerrar el trato. No acudí. Acepté el ofrecimiento de la universidad, aunque era incierta la posibilidad de recibir una contraprestación como investigador adscrito a la universidad. En pocos días comprendí que si aprendía a programar, mi ambición creativa se vería limitada por mi capacidad informática. Que no haría lo que imaginaba sino lo que pudiera. Esta certeza me ha acompañado siempre desde entonces. Cuando la facultad denegó la partida presupuestaria que se solicitaba para mi sueldo, sentí alivio y volví a ganarme la vida en las lides periodísticas. Finalicé la concepción de la obra multimedia cuando ya trabajaba en una revista de actualidad, recién fundada. Durante varios meses busqué un programador que quisiera entrar en el proyecto. Una mañana mi padre me preguntó cuánto podía costar contratar a un informático. Pregunté a Marivit López, que trabajaba en el CIC-UCAB. Ella lo haría por un millón de bolívares (dos mil dólares al tipo de cambio de la época) y me advirtió que tendría que contratar también a un diseñador. Para entonces yo escribía en el cuerpo de investigación de un diario. Una redactora me recomendó a una diseñadora gráfica. Su tarifa era de otro millón. Mi padre puso el talonario sobre la mesa. Al fin, *Tierra de extracción* se trasladaba a la pantalla. No sé cuántos meses después, a finales de 1999, terminamos la versión 1.0 y la editamos en cd-rom. Oteyza ideó un seminario, de tres sesiones, una por semana. En cada sesión participaron creadores, agentes del mercado (editores, críticos) y académicos. Se tituló *Los desafíos de la escritura multimedia* y, al

término, se editó un libro con los artículos teóricos. Esta versión se colocó en librerías. Los libreros no supieron dónde colocar un cd. Desde luego, no en los mostradores, tampoco en los anaqueles. Su lugar terminó siendo, sin excepción, detrás de la caja registradora. Las ventas fueron realmente exiguas, quizás nulas. Para la versión 2.0 trabajé con Andreas Meier a quien entregué el material multimedia, mis planos (guion) y una reescritura de la novela. Fue la primera de muchas ediciones que sucedieron desde entonces. Sumé las fotografías de Pedro Ruiz, con quien yo había trabajado en un par de periódicos, y la voz de la actriz Rebeca Alemán, que sustituyó algunos pasajes textuales y las ilustraciones y animaciones de Meier, a quien incluí como coautor en la portadilla. Tuvimos una intensa comunicación por correo electrónico durante seis años, aunque los capítulos viajaban en cd, debido a que la red no transportaba varios megas. Concebí nuevas formas que determinaron la obra, como la utilización de los cuatro márgenes para hacer diferentes tipos de navegación cumpliéndose, de alguna forma, lo dicho por Sierra:

"muchos narradores españoles contemporáneos son 'contaminados' por las disciplinas más digitalizadas que la propia ficción, como la ciencia, la ingeniería o la poesía"
(Sierra, 2012).

Elaboré varios cuadros nuevos con el itinerario al que conducía cada una de las flechas en cada una de las pantallas, o la secuencia impuesta por el devenir de los personajes principales.

En lo multimedia el lector puede encontrar múltiples posibilidades de elección para transitar la lectura de la obra y armar un puzle donde cada pieza es un relato breve. Una imagen ilustra la relación entre capítulos dentro de la trama general: un viejo termómetro se hace añicos, el mercurio escapa y se convierte en brillantes pelotitas de diferentes tamaños, que pueden ser unidas y separadas a voluntad y sin dificultad. De la misma manera, cada capítulo se presenta independientemente aunque al mismo tiempo

es pieza de un todo. La lectura de estas historias, y la forma en que se relacionan, dependen de la interacción activa del usuario. Para recorrer las cinco tramas de la novela se presenta un “mapa”, que vendría a ser una versión moderna del infantil mapa de tesoros, donde un eslabón conduce a otro, donde cada parada ofrece pistas para alcanzar el ansiado cofre enterrado.

“Como casi todo en *Tierra de extracción*, el mapa tiene relación con la tierra, con la emanación del petróleo, con las ramas del árbol del mango. En efecto, desde el primer golpe de vista, esta carta –que recuerda tal vez también a un mapamundi– nos propone elegir un trayecto, que continuaremos o rectificaremos en función de nuestras expectativas, que pueden pasar por acercarnos a la lectura completa de la obra o bien, agotarse en la simple curiosidad de un juego más estético que puramente literario” (Celis Sánchez, 2012: 245).

Pero también se puede seguir dos tipos de navegación desde cualquier lugar de la obra:

1) diacrónica: si se sigue el recorrido que ofrece el botón ubicado en el margen superior de la pantalla se produce una prolepsis; es decir, se avanza en el tiempo; si se elige el botón del margen inferior, una analepsis, o una mirada al pasado. Y 2) sincrónica: si se opta por el botón de la derecha se seguirá el recorrido elegido por el autor; si se opta por la izquierda, se verá, como fotografías, el itinerario realizado por el lector.

“Podemos ir pasando de una página a otra mediante las flechas rojas que se encuentran en la parte lateral derecha de la pantalla hasta construir el relato completo. Así, nuestro recorrido sería el siguiente: Autobús, Árbol, Hermanas, Monte, Pelicano, Anhelos, Extracción, Espera, Trampa, Billeto, Ebriedad, Carcajada, Sueño, Delirio, Vuelta, Memoria, Error, Tristeza, Estatua, Derrame, Anécdotas, Palafito, Trío, Vicio, Ironía, Gemido, Negocio, Cúcuta, Tesoros, Desnudo, Venta, Llaves, Entierro, Flores, Lejos, Pasos, Desencuentro, Mene, Lluvia, Progreso, Virgen, Compañía, Destino, Madre, Camino, Niña, Regla, Semejanza, Hembra, Confusión, Golpe, Encierro, Fantasma, Odio, Hedor, Cuerpos, Confesión, Fácil, Sentencia, Parto, Mangal y ☐Milagro! De ahí, si quisiéramos, podríamos enlazar de nuevo con Autobús, de modo que se produciría una especie de bucle que nos conduciría a repetir de nuevo la lectura de la obra en este orden.

También encontramos la figura del emisor como creador omnisciente, que atiende por igual al texto, a la imagen y al sonido. Para esta obra, podemos señalar un hilo conector

común entre las imágenes y los sonidos de cada una de las series o capítulos señalados. Vimos cómo es el blanco el color predominante de fondo en esta narración hipermedia, pero las imágenes acompañan perfectamente al argumento de cada uno de los capítulos. Hemos de subrayar el cuidado y el mimo incluso con el que se han seleccionado las imágenes, muchas de ellas creadas ad hoc para Tierra, al igual que la música, que también acompaña sutilmente a cada uno de los episodios y permanece en ellos hasta el final. Los artistas encargados de música e imágenes aparecen en lo que se podría considerar una suerte de página de derechos de la obra, como vemos en la siguiente captura de pantalla” (Celis Sánchez, 2012: 260-261).

“El lector puede decidir no seguir la trama de páginas virtuales que le propone Chiappe mediante las flechas rojas ya mencionadas. La decisión de salirse del camino y experimentar vías nuevas creará un texto único y diferente para cada lectura, pero siempre condicionado por los enlaces previos que Chiappe decidiera colocar durante el proceso creativo, lo que resta libertad al receptor, o al menos esta queda circunscrita a la voluntad primera del emisor” (Celis Sánchez, 2012: 270).

“El juego de iconos invita a pasar de unas páginas a otras del texto inspirando al lector por el significado no arbitrario de los mismos. Así tenemos el omnipresente árbol o los pozos de extracción del petróleo, como recordamos en las siguientes imágenes” (Celis Sánchez, 2012: 290).

En las manos del lector se encuentra la posibilidad de “escuchar” la historia contada por la palabra escrita, la voz, la música o la imagen. Sobre la estructura y navegación de la obra, Celis Sánchez afirma:

“Todos los elementos textuales, con sus implicaciones intertextuales derivadas de la alusión a referencias implícitas o explícitas que han marcado la experiencia creativa del autor, y también las intratextuales o relativas a otros textos públicos del emisor– creador, aparecen al pulsar en el ratón en cada una de las puertas de ingreso. Pero el cuerpo lingüístico de este texto, su armazón completa, se nutre de una nueva textualidad, de modo que los iconos con los que se representan dichas puertas de ingreso son parte del propio texto, y el lector identificará en su proceso decodificador la imagen 1 con el inicio del capítulo ‘Mudanza’, la imagen 2, con el capítulo ‘Revelaciones’ y la imagen 3 con ‘Ruinas’, y lo mismo con la música específica y diferente que acompaña a cada una de esas secciones. De igual modo nos ocurre si nos fijamos en la portada de *Tierra de extracción*. Cada palabra tiene un significado concreto, pero pronto aprendemos a decodificarlo no de forma aislada sino en relación con el resto de elementos visuales que aprecia nuestra percepción consciente □ también

inconsciente□ tanto en la imagen 4, antes de empezar a usar el ratón, como en la imagen 5, momento en que al recorrer con el ratón los iconos de la pantalla en busca de un hipertexto o hipervínculo que nos permita continuar con la lectura, descubrimos cómo se empieza a revelar un texto a modo de prólogo que habremos de leer para comprender el resto de enlaces textuales. Y todo ello, además, aderezado sutilmente con el condimento fónico que nos brinda la música, en este caso también acompañada de letra” (Celis Sánchez, 2012: 105).

“En el caso de *Tierra de extracción*, el curso de lectura se divide en las tres posibilidades mencionadas (enlaces por defecto, enlaces de texto y sendas), que el lector ha de ir recorriendo para componer su narración particular. El receptor es múltiple, por lo que estaríamos con esta obra ante una poliacroasis pura en el sentido que plantea Albaladejo, pero su nivel de interacción es limitado. Los límites han sido impuestos por Chiappe, pero el receptor no los aprecia exactamente, pues siente una completa libertad para ir enlazando a su antojo palabras e imágenes sin ninguna indicación, o al menos sin instrucciones forzosas. El texto no se puede guardar, ni imprimir, ni permite marcas de lectura, de modo que el camino debería recorrerse de una tirada, o bien recordar el momento y el lugar en que detenemos nuestro paseo” (Celis Sánchez, 2012: 300-301).

A la par que avanzaba el nuevo diseño y programación de los sesenta capítulos, también avanzaba poco a poco hacia la poética con la que quería narrar. En un proceso último de relectura y edición modifiqué incontables frases. El texto se redujo a la tercera parte. Desaparecieron cuatro capítulos, cuya existencia individual no se justificaba. Escribía por primera vez para la pantalla, donde la palabra escrita flotaba y perdía su preeminencia sobre el resto de lenguajes. Se expuso una versión corta en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, se publicaron cinco capítulos en la versión digital de la revista *Telos* y se hizo una puesta en escena en el Festival 2005 Poetas x Km2, junto al cantante El Hombre Delgado y la actriz Elvira Velasco. La actuación se grabó y una de las canciones se incluyó en la v.2.0. En 2006 decidí dar por finalizada la obra, debido al estancamiento creativo y a la lentitud de la programación en la fase final, a pesar de que todavía había muchas ideas por desarrollar y algún material que no se utilizó. Pero lo que me motivaba en el fondo, forzar la creatividad para innovar en el lenguaje, había llegado a un punto muerto. La versión 2.0 se alojó en el ciberespacio sin aspaviento. El

sistema de *Tierra de extracción* se actualizó a comienzos de 2010, para la antología ELC2, cuando la obra vivía en el límite de la obsolescencia porque la estructura de programación funcionaba con dificultad en los sistemas operativos de Microsoft y no servía en los de Mac ni en Linux, un requerimiento de ELO.

Esta obra utiliza los recursos disponibles entre 1996 y 2006 y los elementos de cada arte se encuentran en varios espacios a la vez (multipresencia), vinculados entre sí (interconexión) y abiertos a la variación que el espacio les exija (mutabilidad). Pero la tecnología ha continuado su desarrollo y han surgido nuevas herramientas que afectan el ecosistema donde se desarrolla esa convivencia de artes; el hábitat de la literatura multimedia. Surgen nuevos caminos y el autor tiene el reto, y el deber, de indagar en las posibilidades, y exigencias, que el nuevo ecosistema ofrece al lenguaje.

“Sin embargo, el lector no es un autor como se ha tendido a señalar respecto a este tipo de literatura. Sería como decir que el lector que interpreta un libro se convierte en autor de éste. La función del autor sigue existiendo, en cuanto son ellos quienes crean los códigos, los argumentos, las imágenes, la música, y los demás recursos que componen una obra. Si bien el lector adquiere una función diferente en este tipo de obras en relación con el formato en que son creadas, la relación entre autor y lector no se modifica. El autor sigue ejerciendo su autoridad en cuanto define los caminos de lectura, aunque estos sean múltiples. La función del lector en estas obras consiste en armar, conectar, seguir enlaces, interpretar, jugar, pero este proceso no deja ninguna huella directa en el trabajo original. El cambio principal, entonces, se encuentra primero en el cambio de función del lector y, segundo, en la relación que los sujetos establecen con el nuevo formato de transmisión de conocimiento e ideas, que abre un nuevo mundo de percepciones y creación de significados a partir de la experimentación con el lenguaje digital” (Gainza, 2013).

Se pretendió conjugar las artes bajo una misma intención artística, componer una polifonía creativa, para, así, dotar también de polifonía a la obra, una suma de lenguajes para narrar una historia, sin solapamientos ni avasallamientos entre las artes, con lector al que se le ofrece crear sus itinerarios, sin modificar los contenidos. Sin embargo, es libre de apropiarse de los elementos y crear su propia obra, como un dj literario. Los

itinerarios de lectura no están predeterminados pero sí se emplea el diseño gráfico para sugerir entradas y aproximaciones. Puede ensayar con la lectura horizontal, vertical, al azar, temporal. Puede haber otras lecturas que investigan otros autores. Cada lector hará una obra propia, tan rica como tiempo e intensidad le dedique. Alojada desde 2007 en internet para su navegación y descarga gratuita, y desde 2011 en la antología ELC2, se impone, antes que el lucro, una necesidad creadora y de experimentación. Se asumen retos, entre ellos, lograr dar visibilidad a la obra, que se impone, como se ha visto, al autor. Gracias al estudio de los académicos que la han catalogado como referente de la literatura multimedia, y a su fácil acceso en red, *Tierra de extracción* ha perdurado más que la mayoría de los libros en papel que se imprimen en el mercado tradicional, aunque se intuye que el público lector de estas obras es minoritario. Sin embargo, el que existe, de alguna forma, está dispuesto a cambiar sus patrones de lectura, que deja de ser lineal, lo que para los nativos digitales es natural. Barrachina dilucida algunas características de la obra:

“La fragmentación que concibe una total ruptura del hilo narrativo produciendo la interactividad que incentiva el sentido lúdico ya que existen varias combinaciones para explorar (...)

La hibridación por medio de la mezcla de artes que resulta posible a través de la simbiosis entre máquinas y lenguajes (...)

La hiperfonía, ya que el autor utiliza varias conciencias que coinciden en una misma intención por medio tanto de las voces de sus personajes como mediante las voces de sus coautores (...)

La intermedialidad (aparición de más de un medio en una obra concreta). En este caso haría referencia a la comunicación entre las distintas formas de arte: fotos, dibujos, música, etc. (...)

Lo hipermedia, que combina lo multimedia que permite narrar a través de la combinación de artes y lo interactivo que permite que el lector decida su orden de lectura además del contenido. (...)

La hipertextualidad, que permite por medio de clics con el ratón o contacto con el dedo, dependiendo del soporte utilizado, la navegación (...)

La interacción, en el caso de *Tierra de extracción*, se produce sobre una estructura cerrada que limita la capacidad del lector de compartir o alterar la obra, pero posibilita una lectura y navegación libre por parte del usuario (...) En varias ocasiones la interacción será imprescindible para entender el mensaje de la novela. Además, el movernos y activar hipertextos dará paso a los metadiscursos que narrarán, a su modo, la historia y serán imprescindibles para el entendimiento multisensorial” (Barrachina, 2013).

Al mismo tiempo que mantengo mi interés por la red y que investigo y realizo obras multimedia, también escribo para el código. Pertenezco a una generación que ha comenzado a hibridarse pero que creció con el libro de papel.

“Una de las características de la creación literaria contemporánea es la singular autoconsciencia con que los escritores ejercitan su práctica, fruto quizá de la mayor información teórica disponible y de la facilidad telemática de acceso a la misma. Cuando a ello se une una voluntad personal de crear poéticas, o teoría estética sobre su propio trabajo, no es infrecuente que los autores que exploran las nuevas posibilidades expresivas de las tecnologías aborden, además, la creación de neologismos para materializar su visión al respecto” (Mora, 2014: 29).

Y en la escritura para el código traspaso algunas de las posibilidades que tiene el usuario en pantalla, solo que en el papel el itinerario de la lectura es impuesto, lineal, en la mayoría de los casos. Algunas características de *Tierra de extracción*, mencionadas por Pitman, tanto en la cuestión formal, que le confiere su aspecto multimedia, como de fondo, que le otorga, siguiendo la definición ya mencionada de Barthes, literatura, son:

“Todos los capítulos son accesibles a través de la navegación de un mapa, el cual está dispuesto en cuatro líneas principales. La manera de moverse de un capítulo a otro, según se deduce de su propia lectura, es siguiendo los ejes, haciendo click en los bordes derecho o izquierdo de la pantalla dentro de los capítulos individuales. Tal método ofrece cierto sentido de desarrollo secuencial a lo largo de las cinco líneas principales de la trama que comprende la novela. Sin embargo, al hacer clic en la parte superior o inferior de la pantalla, siempre dentro de los capítulos individuales, mueve al lector de un eje a otro de una manera gráficamente errática pero temáticamente convincente, pues se puede, así, seguir el destino de los personajes que aparecen en diferentes líneas argumentales” (Pitman, 2007: 231).

La naturaleza que se observa en la novela de Chiappe se hace evidente en las referencias recurrentes a la topografía y la historia venezolana. Por otra parte, la novela engancha con una sustancial sección transversal de los fenómenos culturales y sociales de Latinoamérica, de la explotación a manos de multinacionales, a las muchas caras de la privación social, y del enorme impacto de las telenovelas” (Pitman, 2007: 233).

En el sentido temático, de “crítica de identidad cultural”, coincide Ferré:

“El hipertexto ha sido durante mucho tiempo la forma privilegiada de reformulación del texto en un formato tecnológicamente actualizado (...) en el ámbito norteamericano, predominante en sus comienzos, el formato hipertextual ha sido empleado de manera privilegiada en búsquedas y exploraciones de la identidad individual, del yo posmoderno y su compleja posición en el mundo, mientras sus creadores hispanos (sobre todo el colombiano Juan B. Gutiérrez y el venezolano Doménico Chiappe) han sabido conducirlo hacia una crítica de la identidad cultural y de los hitos de la historia nacional, así como hacia una exploración de los mundos sociales de sus respectivos países” (Ferré, 2013: 78-79).

De cierta manera, son correctas todas las interpretaciones antes citadas, sobre el fondo político y social de *Tierra de extracción*. El descubrimiento y extracción del petróleo ha sido crucial para la historia reciente de Venezuela. La llevó a la modernización del país, sobre todo a partir de los sesenta y setenta, cuando se consolidó la democracia. Es curioso que, sin embargo, el país no interviniera en el modo en que se hizo esa modernización que afectó en general al resto del planeta, con la industrialización y posterior dominio del capitalismo, sea de empresa o de Estado. Solo contribuyó aportando la materia prima y, en menor medida su refinamiento. Pero no en aquello que alimentaba. El petróleo dotó al país de un recurso rápidamente convertible en dinero, que permeó de distintas maneras la totalidad de la sociedad y población. De forma desigual, pero no exclusiva, una vez que se superó la dictadura Castro-Gómez. La relación de la sociedad venezolana con el petróleo es ambigua, pues es visto como maná pero también como maleficio: le culpan de los males intrínsecos de la sociedad e idiosincrasia. Planean, constantemente, viejas preguntas: qué sistema, qué ideología, qué forma de gobierno puede ser capaz de garantizar los principios fundamentales de

igualdad, libertad, justicia. Parece que la cuestión pasa, siempre, por el individuo, que debe decidir entre el confort y la complicidad, o la lucha incluso contra las mareas. Por eso es que desde la literatura y las artes se revisa constantemente tanto la relación con el petróleo como el discurso construido alrededor. Todo esto en cuanto al tema. No obstante, en cuanto a forma, lo multimedia, también aborda una tecnología que cambió el modo de vida pero no la forma de narrar, la del petróleo y sus consecuencias, sus productos refinados, su esencia en el movimiento humano. Quería narrar como podía hacerse a partir de otra tecnología, la digital, pero sobre una tecnología anterior, igual de crucial y mundial.

Como conclusión de esta obra, valgan dos aspectos escritos por Mesa Gancedo:

“Una primera aproximación parece enfrentar al lector a un artefacto aleatorio, de múltiple entrada y de combinaciones infinitas, Sin embargo, el repaso superficial descubre que existen patrones de navegación y lugares-capítulos (o secuencias) privilegiados. Semejante condición aproxima el artefacto hipertextual a la categoría de laberinto, a partir de la propia disposición gráfica del ‘tablero de dirección’ y del mecanismo de avance-retroceso: en principio no es determinable la dirección en la que debe avanzar la lectura; existen puntos ciegos, bucles y nudos. De ese modo, el artefacto multimedia que podía encontrar remite de modo evidente a uno de los géneros interactivos más remotos, el laberinto hipertextual. Esa impresión laberíntica hace temer que sea difícil establecer las dimensiones reales de la obra: su extensión a priori se ignora. Posteriormente se revela, sin embargo, que la extensión es relativa, pues depende del recorrido que se adopte” (Mesa Gancedo, 2013: 242).

“Es una novela polifónica no solo porque en ella se oyen múltiples voces –de los personajes– sino porque además han participado en su composición múltiples voces con un propósito común” (Mesa Gancedo, 2013: 247).

4.3. Una conversación con Antonio Rodríguez de las Heras

(Conversaciones sostenidas entre el 9 de febrero y el 7 de marzo de 2015, en la Universidad Carlos III, campus de Getafe)

DOMÉNICO CHIAPPE (DCH): Dentro de lo que podríamos clasificar como “narrativa multimedia” (electrónica o digital) conviven obras heterogéneas. Podríamos hablar de “multimedia” al haber narración en varios planos contruidos con diversas retóricas y artes, y de “interactividad” cuando el lector interviene en diferentes grados sobre la obra, desde decidir solo la ruta de lectura hasta alterar y modificar la obra; otras son “hipermedia”, por unir ambas cualidades anteriores. En algunas encontramos preponderancia del texto sobre los demás lenguajes, pero cada vez más se impone el vídeo, o la música o la fotografía, lo que da una vuelta de tuerca a la cuestión de la terminología. ¿Se puede hablar de “literatura” en este tipo de obras o habría que buscar otro término para definir las, pues se avanza hacia la fusión de lenguajes? Pues ya encontramos que en estas obras hay literatura, pero no solo literatura. Es narrativa, pero no solo narrativa. Se sostiene en el texto, pero el texto depende de la convivencia que se da en un escenario, el escenario de la pantalla. Entonces, tendríamos que plantearnos qué es literatura y cuando, quizás por contaminación de otras artes, deja de serlo. Cuándo hay una narración y cuándo es solo escritura.

ANTONIO RODRÍGUEZ DE LAS HERAS (ARH): La literatura digital está afectada por dos condicionantes. Uno es el soporte, cuando la palabra escrita deja de tener trazos para convertirse en ristas de ceros y unos, de igual manera que el paso de la oralidad a la escritura sucede cuando la palabra deja de tener ondas sonoras y se convierte en rasgos de tinta, se marca un paso muy sustancial. El otro factor es el espacio de escritura y lectura, que deja de ser el de la página, y aparece la pantalla. A partir de estos dos elementos viene una cascada de características que diferencian esa palabra con respecto a la escrita con tinta o a la sonora. Por ejemplo, la palabra escrita está en una página y, si le das vuelta, está en el reverso. Pero en la pantalla está sostenida. Es algo muy sugerente. En la pantalla no está retenida, sino sostenida entre dos acciones del lector: tocar la pantalla, para que aparezca la palabra, hasta que con una acción parecida la diluye.

DCH: Hasta hace poco tiempo hablabas que el espacio virtual seguía siendo libro porque cumple su función de confinamiento cuando se usaba para las nuevas formas de literatura. Es decir, esa pantalla que sostenía la palabra era tan libro como el códice. Fue una sentencia que a mí me cautivó, con esa claridad para escapar de la imposición del formato tecnológico, incluso de una época, y permitir la evolución del concepto de libro, como el hogar de la literatura, sin importar si era, como ahora, inmaterial. ¿Todavía sostienes esa idea?

ARH: Yo veía el libro como un artefacto de confinamiento del texto, de la palabra. Por tanto, era un artilugio que te permitía contener. Era una máquina de memoria que confinaba igual que nuestro cerebro confina la información en un espacio reducido, mediante una serie de acciones que se asemejan, en cierta manera, a la forma como

funciona un libro. En esa idea del libro como confinamiento, yo defendía que el libro digital también confinaba con la diferencia que, mientras en el libro de papel se pliega el soporte, en el digital se pliega el texto. Durante mucho tiempo consideré el libro digital como un texto plegado. Y un texto plegado era un hipertexto, una labor de papiroflexia. Así, las capacidades del autor para que un texto se plegara aprovechando las posibilidades del soporte digital era inseparable de la labor de la escritura digital. Fueron unos años provechosos de practicar el plegado de la linealidad con obras como *El esplendor de la escritura*, *Los estilistas de la sociedad tecnológica*, *Por la orilla del hipertexto...* y ver que esas formas de pliego eran claves para que sugiera toda una expresividad, tanto narrativa como discursiva. No era simplemente funcional. Había que plegarlo para que el lector lo desplegara mediante acciones táctiles. Se creaba un panorama atractivo para esa escritura.

DCH: Existe una evolución del lenguaje literario que va más allá de lo textual y sus posibilidades de fragmentación, dosificación o plegado. En esta era híbrida, en que convivimos con un formato antiguo, el códice, con otro que se impone, la pantalla (los cientos de tipos de pantallas), nos encontramos en una era de transición y, nosotros, como creadores e investigadores, tenemos un pie en cada territorio. En lo textual, en efecto, podemos superar retos como los que se plantearon durante el hipertexto. O posteriores como las tramas paralelas secuenciadas en pantalla, discursos abiertos a través de la sugerencia y la brevedad que debe completar el lector y al que incluso se le ofrece un lugar dentro de la obra donde divulgarla, o su participación en la composición de la trama. Pero también intervienen las otras artes, como decía antes, cada vez con más prevalencia y fuerza, apropiándose de un espacio que antes estaba reservado al texto. Cuesta, por ejemplo, pensar que hace veinte años no había manera de compartir

vídeos en red, de enviar fotografías de buena resolución por correo electrónico. Ahora que ha evolucionado tanto la escritura digital, qué nos podemos plantear.

ARRH: He abandonado concepciones que me parecían muy fructíferas, con la aparición de cambios, no precisamente el del escritor hipertextual sino tecnológicos y de hábitos de la población, y ha hecho que condicione la mirada sobre qué es realmente una escritura digital, un libro digital. ¿Tú no observas que cada vez más, sobre todo cuando el uso es un dispositivo móvil, el lector actual, el que tiene en sus manos ese artefacto, reclama que las cosas estén a un solo toque? Lo que antes pensábamos atractivo, en su sentido más amplio, era ir desplegando una interfaz sugerente, que relacionaba la lectura con una labor exploratoria y detrás de los detalles había más palabras que un lector atento iba extrayendo, en una acción de interacción, consistente en desplegar esa papirola en la que el autor había convertido su texto. Esa era la idea. Sin embargo, ese lector se resiste cada vez más a que el contenido, sea narrativo o informativo, esté bajo muchos pliegues. Quiere tener todo a la vista. Así, yo he pasado de la escritura plegada a la mural.

La metáfora que ahora sostiene mi manera de ver la escritura ya no es la habilidad de conseguir que una gran hoja de papel consiga, con pliegues inteligentes y hábiles, una papirola capaz de entrar en cualquier pantalla, sino, en sentido contrario, sea mural. Dicho de otra manera, ¿cómo concebir que todo lo que necesita ese lector esté al alcance de sus ojos?

DCH: ¿Ya no estaría la información confinada en un punto, para que lo expanda, sino que el autor ya lo ofrece expandido?

ARH: Pensarás: ¿y eso cómo congenia con pantallas tan reducidas como las que tenemos en la actualidad? Y también: ¿no has defendido siempre que la hipertextualidad es el texto en tres dimensiones, mientras que la oralidad es en una y la escritura en dos? Y me acusarás de traicionar esa idea potente de la tridimensionalidad de la escritura digital y sus posibilidades. Y yo responderé: no, porque una escritura mural conserva las dos dimensiones propias del muro, largo y ancho, y añade una tercera, que es la aproximación o el distanciamiento. Un desarrollo tecnológico imprevisto nos ha hecho cambiar las visiones conceptuales del hipertexto. Porque con la lámina, que es uno de los grandes cambios ergonómicos de la tecnología en los últimos años, la relación de una persona con el artefacto ya no es el clic, sino el abrir y cerrar, una acción que desarrolla el índice y el pulgar. En un muro, eso se traduce en que abrir es aproximarse y cerrar es dar un paso atrás para una visión más amplia. Así incorporo las tres dimensiones, siendo la tercera, no el fruto de haber plegado una superficie, sino la relación de distancia con esa superficie.

DCH: Para mí, la pantalla es solo una interfaz, una especie de traductor de un ámbito que tiene sus propias reglas de espacio y tiempo, que, al ser inasibles para el ser humano, con su enorme compresión y su tiempo no mecánico, que no necesariamente transcurre y cuando lo hace no tiene por qué hacerlo sincopado sino en varios momentos, requiere de un artilugio que ordene ese caos y esa ingente cantidad de elementos, inabarcables en mil vidas humanas, que hay allí, en un punto de alta densidad. Por usar metáforas de la física cuántica, ese lugar de gran densidad es como un agujero negro.

ARH: Un aleph.

DCH: Y los mecanismos para acceder a los elementos allí contenidos, sean recomendadores, buscadores o guionistas, serían como agujeros de gusano o una cuarta dimensión que permite los viajes de uno a otro de los multiversos de la teoría de las cuerdas. Aquí, quien libera, aunque sea momentáneamente la gravedad del agujero negro es el lector, con su pulsión sobre esa interfaz, esa pantalla, escenario y organizador a la vez. El creador o guionista le confiere la potestad de descomprimir, seleccionar, separar, atraer los elementos tragados por ese punto de gran densidad. Como dices, el lector puede aproximar o distanciar con los movimientos del índice y pulgar, pero también puede hacer otras acciones que llevan a la profundidad, a traspasar una superficie o un muro, hacia esos multiversos, acciones que prefiero seguir llamando clic o pulsación. Y cuando se hace una obra, el autor se plantea también no solo los contenidos sino esas posibilidades de movimiento entre los universos, y de poder liberar o ignorar los elementos atrapados en ese punto comprimido. Lo hace con el diseño de la estructura de navegación, también múltiple e interactiva, pero, sea cual sea la decisión del lector, garantice lo narrativo. Al escucharte hablar de la escritura mural pienso que estás creando otra vez una distancia física, que había sido abolida por la gran densidad de un espacio digital que contenía sus partes siempre a una misma distancia del lector, una distancia que se acortaba en todos los casos con una misma acción.

ARH: La obra ya no es una papirola cuya profundidad es de la pantalla para adentro, sino que es un muro y, como es infranqueable, se expresa con más o menos detalle según el grado de aproximación que decida el lector. Se concibe de la misma manera como lo han hecho los grandes muralistas o constructores de mosaicos. Partiendo de la idea de que su obra se va a poder ver con proximidades distintas, calcula en cada

proximidad lo que puede y cómo puede percibirse eso que está dibujando o construyendo. Si yo me pongo muy lejos, veré solo los grandes detalles, pero expresivos. Si me aproximo, empezaré a perder mucho de lo que antes podía captar mi mirada, al ser excluido de mi plano, mi visión, muchas cosas, pero se revelan otras que, por ser detalles menores, no se veían a distancia. Esa idea congenia bien con la forma en que ya se plantea la manera de leer en una lámina. Así que, como exploración nada más, ahora me interesa ver esas nuevas formas de hipertextualidad en las que se mantienen intachables las tres dimensiones, pero la tercera pertenece a un lector que se aproxima o se aleja.

DCH: Retomemos el punto de inicio de esta conversación. Sea en un muro o en una papirola, tridimensional o multiverso, creo que el reto de la escritura multimedia es lograr contar historias con múltiples lenguajes artísticos, hacer que comulguen sin atropellarse en un espacio, lo que potencia la polifonía de la obra, y también la polifonía creativa, porque, al requerir de diversos lenguajes, participan varios creadores. Y en esa polifonía de la narración, más la polifonía creativa, se tiene que los lenguajes interactúan entre sí y están dispuestos como capas, con probabilidades de que lo textual sea para la disgregación, lo musical para las emociones de un personaje, lo lírico para el pensamiento interior del protagonista del capítulo, la plástica para jugar con variaciones del tema, la fotografía para contextualizar con historias reales, la animación para las representaciones simbólicas y oníricas y la programación como vaso comunicante. A pesar de esta intrusión, por llamarlo de alguna forma, de las otras artes, quiero seguir viéndolo dentro del terreno de la narrativa y la poesía. Y confiar en que el tiempo dictamine cuáles son las obras maestras que se han realizado en la literatura digital y señale los caminos a seguir en estos ensayos, para poder seguir hablando de libros, pues

considero que el prestigio del libro, como artefacto, es que ha contenido y permitido que perviva el pensamiento profundo y las grandes obras literarias. Como algo más que un simple contenedor de palabras o herramienta de comunicación, como tengo la impresión dentro de las redes sociales.

ARH: Volvamos al soporte. Imagina al libro convertido en caja. Cuál es la inmensa potencia del soporte actual. Es un soporte que es aleph o, como tú dices, el agujero negro, los caminos de gusano de los multiversos, unas realidades físicas apasionantes que sirven de metáfora para el concepto de red. Hasta ahora habíamos pensado que el mundo digital era un fenómeno expansivo, como una inmensa red cada vez más planetaria y más densa. Y veíamos esa red en la que nos encontrábamos como un nudo de ese tejido tupido. Sin embargo, es al contrario. El gran fenómeno que estamos viviendo no es expansivo, sino contractivo. El fenómeno digital, que afecta al concepto de libro, consiste en una contracción. Estamos creando un espacio cada vez más palpable, sin lugares. Como diría un físico, sería una singularidad, donde las leyes físicas existentes desaparecen. Pues bien, a lo que asistimos es que las leyes del mundo real, tangible, van desapareciendo. En el mundo real, los objetos tienen un lugar y existe la distancia entre cada uno. Y si hay distancia hay siempre una demora para alcanzarlos. En un proceso de contracción, se van aproximando, desaparecen los lugares, las distancias y las demoras. Ya nos está afectando, basta con mirar las aplicaciones de un móvil, expresiones digitales de un objeto analógico, como la cámara de vídeo, el reproductor de audio, el mostrador, el poste en la acera para pagar el parking. En el mundo digital están en una mínima superficie como la pantalla de un smartphone. Yo, sin distancias, llego a un mostrador de cine o pago la zona azul del coche o hago el montaje de un vídeo, o escucho música o leo un libro. Todo eso ya no tiene lugar, no

hay distancia y lo adquiero todo sin demora. Por tanto estamos presenciando un auténtico aleph. Todo en una mínima superficie como lo cuenta Borges. Qué viene de esa contracción. Como somos seres que ocupamos un lugar toda la historia ha consistido en resolver un problema: para desplazar hace falta empaquetar para transportar, para proteger. Se está haciendo siempre un cálculo de optimización del gasto energético, de tiempo y de dinero para transportar, objetos y nosotros mismos, de un lugar a otro, para que sea adecuado y rentable.

En un espacio con lugares, la palabra requiere también ser transportada, como si trasladara telas o alimento, y tengo que calcular el esfuerzo energético de tiempo y económico para trasladarla, así que la empaqueto en un volumen de considerable densidad. Pero qué sucede si estamos ahora en un lugar que no tiene distancia. Que ya no es tan eficiente el empaquetamiento y se puede utilizar fórmulas de comunicación mucho más reducidas, sin que eso suponga disipación de esfuerzos, dinero, energía. Aparece algo que nos está perturbando, en general. La fragmentación o fractura de las cosas. En el mundo digital, todo está en añicos. Todo se ha roto en el sentido de que se fragmenta. Y eso es fruto de que no tenemos que estar realizando las tareas de desplazamiento. Ahora me compensa enviar un mensaje mínimo a mi hijo que está al otro lado del Atlántico, por Whatsapp y esperar su respuesta inmediata, en vez de escribirle una carta que debía estar empaquetada en un sobre que viajaría quince días, y que debía ser de dos o tres folios para compensar tal esfuerzo de transporte.

DCH: La escritura desempaquetada, fragmentada, a la que haces referencia, conduce, como señalas, a un intercambio de lenguaje práctico, no literario. Considerar esos resultados algo parecido a una obra es retroceder a la lengua bárbara que solo sirve para comunicar cuestiones puntuales, administrativas. Una lengua asentada es capaz de

producir literatura, pero esa literatura no la encuentro en los chats, las redes sociales, los microblogs. No veo que los creadores de contenidos lo pretendan ni que los lectores los lean con el detenimiento ni la concentración para captar matices o hacer interpretaciones que vayan más allá de los datos explícitos. Es decir, aunque los textos transmitidos así tuvieran profundidad, aunque si aspiraras a decir en tres o cuatro líneas algo con trasfondo, una historia entrelíneas, sus receptores no se sumergirían en esas aguas. No modificarían el patrón rápido de lectura, obedeciendo a la instantaneidad del medio, para interpretar. Es esta escritura la que creo que conlleva a un retroceso al uso del idioma como una lengua bárbara.

ARH: Estamos en la etapa del jarrón que se resbala y se fractura. Hay tres posibilidades para verlo. Uno, el jarrón está roto, voy a dar a cada fragmento su valor, de canto rodado con encanto. Es la visión de este momento como desmenuzamiento del discurso. La fractura solo produce una multiplicidad de partes inconexas como las canicas de cristal que, por muy bonitas que sean, no se pueden asociar unas a otras. Ese es el momento de estupor o de algo que llega y rompe lo establecido. La segunda es que veo el jarrón roto y me afano en asociar los fragmentos o recomponer lo que ya he perdido, ese jarrón. Eso siempre es frustrante. La tercera ya no es ver las canicas inconexas ni los fragmentos, sino reconvertir cada uno de esos trozos en piezas para recombinar.

Si la comunicación se hace a partir de ese espacio sin lugares que es el mundo digital, que físicamente no tiene distancia ni demora, por qué no te planteas verlo como piezas y no como fragmentos. Piezas para recombinar de múltiples maneras. Es entonces cuando aparece el reto creativo. Cómo ofrezco piezas que sean lo suficientemente coherentes y combinatorias para que en un nuevo concepto de interacción, que no es plegar y desplegar, sino ajustar y desajustar, el lector seleccione y

combine. Qué puede salir de ahí. Aparece el concepto de interacción basado en lo que llamo “a granel”. Entramos en una gran superficie y encontramos dos opciones: estantes donde nos ofrecen bandejas con fruta empaquetada, manzanas por ejemplo, o bien el estante con un expositor con frutas en que se escoge cuál manzana. Estamos en una situación crítica similar, con una proposición de combinaciones que ya no dependen del autor. El autor se ha convertido en un creador de piezas totalmente combinatorias.

DCH: Sí, en ese punto estamos de acuerdo. Esas piezas combinatorias constituyen la base de la estructura narrativa multimedia, para que, independientemente de cuán abierta o cerrada sea la interacción, el lector haga su camino y su lectura distinta a la de otra persona, e incluso a la que él mismo puede hacer en un momento diferente. Es la imagen de los eslabones de mercurio, a la que siempre me refiero para hablar tanto de los “capítulos” que se enlazan entre sí dentro de una estructura de rizoma, como de los elementos que conviven dentro de cada uno de esos eslabones: formas narrativas independientes que pueden dar una visión más compleja mientras más se combinan, pero que, aún de forma individual cuentan alto, que pertenece a algo mayor, pero que tiene su existencia propia. Entonces, recurro al mercurio porque son esferas perfectas que siguen siéndolo al juntarse o al separarse. En ese sentido, creo que es una metáfora que encierra la misma idea que la tuya, cuando creas la imagen de las piezas combinatorias del jarrón roto.

Pero al hablar de un lenguaje bárbaro, no me refería a la estructura que se dispone de una manera no lineal, sino a la falta de profundidad que tienen esas piezas dispuestas como si provinieran de un estallido. Porque tanto las piezas del jarrón como los círculos de mercurio funcionan así si cada una de esas “piezas”, “eslabones”, “lexías” o “nodos” resultantes es consistente. Si tiene una materialidad digna, si tiene

suficientes detalles en la pintura que la recubre. Si fueran endebles se escurrirían entre los dedos. La escritura y la lectura de esos significados no van más allá para hacer ninguna historia narrativa ni ninguna digresión. Tampoco para provocarlos en el lector, o en quien los podría ensamblar.

ARH: Lo has dicho muy bien antes. Esta escritura, que en sus orígenes era función de mercaderes, cambió cuando otra mano y otro cerebro la utilizó para la poesía y el pensamiento. Alguien que no desprecia ese objeto propio de los mercaderes y lo utiliza para que su palabra, que era oral, pasara a escrita y se alterara la tradición que tenía milenios. Eso sucede ahora. Tienes la palabra escrita y de pronto aparece esto. Para la comunicación trivial, función utilísima. Eso no quita que guarde una potencia inmensa. Lo que falta es creadores decididos.

DCH: Soy un entusiasta creyente de que ese momento se aproxima. Hace unos siete años escribí sobre esa potencia creativa y literaria de los sms, una idea que se recoge también en esta tesis. La idea es que los sms, que ya se habían consolidado como lenguaje práctico, también habían dado paso a una forma novedosa de expresión con el uso de emoticonos contruidos con los mismos caracteres del teclado, básicamente letras, y con abreviaciones de palabras, en las que se suprimía, por lo general, las vocales, haciendo que este lenguaje no pudiera ser oral. Solo se podía leer. Y captar el mensaje de un golpe visual. Se pasaba de la comunicación escrita basada en lo oral, a la escritura no pronunciable. Yo veía la posibilidad del surgimiento de un lenguaje literario por parte de quien se atreviera a usar ese lenguaje juvenil y práctico. Pero ya nadie usa sms. Aparecieron otras formas de chat y nadie tiene que abreviar lo que dice; aparecieron los emoticonos dibujados y animados y ya nadie los compone a partir de las

letras; aparecieron los programas de escritura en chat que autocompletan palabras, y ya nadie las escribe quitándole vocales o letras, y el programa las coloca automáticamente según la frecuencia del uso. Tenía una gran potencia y desapareció en pocos años.

ARH: Sí, pero el fenómeno continúa en el sentido de la granularidad. Lo que anunciaban los sms, que es la granularidad de la comunicación, permanece y se intensifica. A mi entender, el desafío está en que la palabra, que antes reposaba en un papel, se lanza en electrones y, en espacios tan reducidos como el planeta, es instantánea. No es una metáfora, es física. Una vez que aceptamos esa granularidad por imposición de la física de lo virtual, cómo interpreta ese concepto de pieza un creador que vaya más allá y quiera crear cosas. En mi caso, el uso de la viñeta satisface lo que busco, pues reconoce el concepto de pieza que, al combinarse, hace un conjunto de viñetas, un “texto”. Al presentarlo a granel, el lector combina las piezas en el orden y exhaustividad que quiera. Este concepto, junto al de la interacción, se basa en la elección y la combinación. Eso lo hace el lector, no el autor. Puede darte grados considerables de densidad y volumen. Esa sería la idea de este tipo de escritura. Y la multimedialidad basada en una escritura mural cumple las exigencias de hipertextualidad. Me aproximo, me alejo, voy a esto, lo repaso. Pero no hay nada detrás, lo que le quiero contar está al alcance de sus ojos. Como en un mural. Me gusta porque tiene una estética atractiva y me permite componer ensayos donde la palabra debe tomar otro ritmo distinto que el del renglón.

DCH: Quizás sea esa posibilidad de interactuar en un espacio que ha abolido las distancias, lo único novedoso de este lenguaje. No solo la interacción del lector con las piezas que prepara un autor, sino la interacción de esos contenidos entre sí y las

posibilidades retóricas que surgen. Es decir, en lo literario, y probablemente en las demás artes, no hay nada novedoso en sí mismo a pesar de lo digital. Lo novedoso es el conjunto que forma en ese espacio traducido por la pantalla y la manera en que se nutre, y a su vez enriquece, con otras expresiones. Si esas piezas textuales se extrajeran e imprimieran se podría encontrar antecedentes muy parecidos. En la historia de la literatura ha habido mucha innovación. Tenemos los manuscritos y los textos ilustrados, las vanguardias del siglo XX, los juegos retóricos de cinco siglos que rescataron los de Oulipo. Hay novelas fragmentadas como crucigrama y diccionario, relatos con distintos caminos para elegir, múltiples estructuras y técnicas... lo que origina un cambio en el paradigma narrativo, poético quizás también, es que la idea puede transformarse en distintas expresiones para los sentidos, componiendo engranajes que están en el mismo medio, lo que antes era imposible, dando, por tanto, múltiples visiones de un mismo hecho creativo, ampliando su probabilidad combinatoria. Es el lector quien, de forma lúdica, traza las líneas transversales que enhebran las rutas paralelas de esos lenguajes e intenciones creativas. En este caso, lo lúdico ya no solo es para el que crea, que jugaba con las piezas y luego las mostraba, sino del que lee, pues necesariamente la forma de mostrar es como piezas en esa caja a la que te has referido.

ARH: También que ese tipo de literatura, y de comunicación en general, se caracteriza por la disociación del soporte y la palabra, algo que no podía ocurrir con los medios que hemos utilizado hasta ahora. De ahí la fuerza que tiene el libro, que es objeto y palabra escrita. Si arrancas el soporte desaparece también la palabra. Lo sorprendente del mundo digital es que tienes el artefacto de lectura pero no las palabras. Permite un replanteamiento de lo objetual: la palabra tomaba calidad de objeto, de ahí lo sacrosanto del libro, el por qué adquiere un reconocimiento individual, sacralizado, de que un daño

al libro es un daño a la palabra. Un móvil se puede destruir y la palabra seguirá en el mismo lugar para llegar a ella con otro. Es un artefacto de mirada y lectura, pero no guarda el contenido. Luego también está el grado de pervivencia de la palabra. ¿Cómo se conserva asociada al soporte? Te hace ubicuo. El móvil es una prótesis que proporciona la ubicuidad.

DCH: Pero también lo es el libro.

ARH: Sí, y la palabra. Esa disociación lleva a que la pervivencia está estrechamente unida a la protección de la palabra. Y cuando hay disociación, solo se protege cuando la mueves. La palabra digital muere si no se mueve. Hay un movimiento como el detectado por Brown en el siglo XIX que, mirando una gota de agua, descubrió que todas las partículas de polen se movían. A nivel microscópico, lo aparentemente quieto se agita continuamente, y es lo que pasa en la red. No están las cosas asentadas, viven porque se mueven. De lo contrario, será lo mismo que una habitación cerrada donde las partículas de polvo que están en movimiento empiezan a sedimentarse. En el caso de la palabra convertida en ristas de ceros y unos, si no se comunica, se sedimenta y, a medida que se depositan más capas, el acceso requiere más arqueología: hay una civilización bajo tierra, pero se necesita un gran esfuerzo para llegar hasta ahí.

Frente al concepto más consolador de pervivencia cuando la palabra está asociada al soporte, en el que si no hay lector no importa porque igualmente no se pierde, en la red la palabra vive si se mueve, según la clave browniana. Los trozos de tu palabra deben vivir en otros discursos, por medio de la reiteración, la repetición y la combinación, pues tiene más de oralidad que de escritura. Lo que hablamos no lo he dicho hoy sino

muchas veces. Es la única forma que tengo para que algo efímero se mantenga.

Moverlo, comunicarlo. Si no hay esos factores dinámicos, no pervive.

DCH: Reiteración, repetición y combinación. De alguna manera es posible gracias a las cualidades del texto en el espacio digital, que hacen posible la eficacia de una estructura no lineal: fragmentación, circularidad y concisión. De otra forma, quizás no sería tan fácil repetirlo o que otros lo repitan. Ahora bien, cuando mencionas que la falta de movimiento significa la muerte de la palabra, pienso en un fenómeno que afecta a las obras digitales: el desvanecimiento, que es una enfermedad distinta a la obsolescencia. El desvanecimiento es que algo que estaba, de un momento a otro dejó de estar, sin dejar siquiera un hueco, un espacio. Solo queda una estela, unas menciones, que permiten asegurar que, en efecto, algo existió. Pero de ese algo solo hay referencias indirectas. La obra no ha sido destruida, pero se ha quedado sin espacio. Ese desvanecimiento podría tener relación, entonces, con esa falta de movimiento.

ARH: La red como un espacio de movimiento browniano.

DCH: Sí, pero en ese caso, el de la habitación cerrada, sigue teniendo un lugar. Aunque no se mueva, aunque requiera un gran esfuerzo arqueológico desempolvarla. En el caso del desvanecimiento, ya no hay cómo desenterrarla. Eso ha pasado muchísimo. Si miramos la bibliografía de esta tesis, que reúne más de diez años de vigilancia de obras, notamos que hay un porcentaje importantísimo que ya no está disponible. Quizás el autor, el programador o el webmaster tengan un backup en alguna parte, pero no está ya en un lugar público, los buscadores no lo indexan. Sucede, esa especie de extinción, sin que aparentemente tenga dolientes, cuando sí hay obras que podría haber valido la pena

conservar. Tú mismo te sorprendiste cuando te dije que tu obra *Los estilistas de la sociedad tecnológica* no se podía encontrar en el lugar donde usualmente podíamos visitarla. ¿Se debe a que esa falta de dolientes pasa por la falta de un objeto que asir? ¿A esa desacralización del objeto que contenía a la palabra? Con la disociación de la palabra y el soporte, parece que no solo el objeto, sea un móvil o un ordenador, ha perdido importancia. También la palabra parece haber perdido consagración.

ARH: Quiero interpretar esta sangría como resultado de los inicios, de un momento en que no se comprende el medio en el que nos movemos. Esa falta de comprensión tiene una serie de implicaciones asombrosas. Estamos en los orígenes de un fenómeno tan potente y, sin embargo, tan perturbador que recién se considerará cuando se entienda en toda su profundidad. Nos pasa a todos, con las cosas que hemos dejado por el camino.

DCH: Una muestra de esa desconsideración es que no existe en el mundo del libro digital una “biblioteca”. Es decir, un contenedor de obras digitales con las funciones de una biblioteca de códices o papiros, de selección, acumulación, conservación, difusión. Que garantice el estado de lo depositado allí y suministre la información necesaria para hacerlo accesible. Probablemente la primera que ha pretendido ir más allá de la idea del listado y el índice es la que realizó Electronic Literature Organization, las dos ediciones de Electronic Literature Compilation. Reunieron las obras, las alojaron en un servidor propio para resguardarlas incluso del propio autor. Lo que falta aún es la labor de conservación que en el mundo digital implica la actualización del software para que siga corriendo en los sistemas operativos nuevos. Por ejemplo, para que sirva en un smartphone, en una tableta de última generación. Ser el bibliotecario de su propia obra es algo que el autor no suele tener capacidad para hacer.

ARH: No existe. Vemos cómo se derrumba el palacio o la iglesia y la dejamos caer.

Luego vendrán los arqueólogos y descombrarán.

DCH: Recuerdo que en el proyecto que elaboraste de una biblioteca digital lo que se conservaba, lo que contendría esa biblioteca, no era la propia obra, sino su “sedimentación”. ¿Podemos interpretar que ese movimiento browniano que mencionas es el factor crucial por el que las obras digitales merecen conservarse? Aun cuando hay teorías literarias que sostienen que el ruido que genera la obra tiene tanto o más valor que la obra misma, me niego a creer que una obra pueda ser invisibilizada por lo que se dice de ella en un momento dado.

ARH: Es la naturaleza física de una obra sobre soporte digital. La realidad de algo que construyes como obra en la red está sometida a una serie de condiciones físicas que hace difícil que la forma como esa obra vive sea la de la protección del soporte. Para mí, el reto que tiene un autor digital es el mismo que el de un orador en una cultura oral. Para conservar la palabra, ya no puede utilizar lo que posteriormente vendrá que es la protección de la palabra en lo escrito, sino que tendrá que repetirlo muchas veces. Y tendrá que ser repetida, asimilada, re combinada. Hay aspectos de la cultura escrita que no pueden transportarse a lo digital. No puedo pensar ni siquiera que, desde un punto de vista institucional, sea garantizada esa pervivencia.

DCH: Pero eso significaría que una obra debe vivir a través de su recuerdo, como fotografías de la obra y no la obra misma. La obra, siendo un hecho que se revive, ya solo se cita, se abrevia, se reinterpreta, se resume. Se convierte en rumor.

ARH: O se recombina. Y entramos a hablar del concepto de la autoría y de la geometría de círculos que tiene la red. Frente a una visión de que el mundo digital es solo de los grandes, tenemos que la estructura de comunicación es circular. Es una idea que le cuesta trabajo comprender a un escritor, o a cualquier comunicador proveniente de la cultura de masas, que piensa en una tarima desde la que hablar a un público. Así funcionaba antes pero ahora hay muchas mesas, y el que llega, en vez de mirar la tarima, buscará una silla libre. Y su poder de comunicación consistirá en decir cosas tan sugerentes en un pequeño círculo, que sean repetidas y combinadas por otro que está allí y a la vez participa en otra mesa. Hay que pensar cómo concebir la geometría de la transmisión creativa que no sea desde una tarima.

DCH: Eso condena a la obra a una distorsión como la del teléfono roto. No existirá la obra, sino lo que cada uno ha dicho sobre esa obra. Y la obra será representada por alegatos ajenos a lo que contiene.

ARH: Te confieso mi angustia.

DCH: Me parece interesante que sucedan esas metamorfosis como parte de una experimentación: asimilar, imitar, reinterpretar. Cada cierto tiempo surgen obras que marcan hitos y que son imitadas, pero la obra está allí, puede ser consultada, se garantiza un retorno, una visita, una lectura, de lo original. Aquí no existe la posibilidad de volver a la obra primigenia, ni siquiera los investigadores pueden consultarla, porque no ha sido conservada y solo queda ese polen sobre la gota de agua como rastro, que se mueve como describió Brown. Es inquietante.

ARH: La lógica me lleva a este paisaje donde lo pequeño y abierto es clave. Inquieta, sí. ¿El creador será el que quiere construir esto lo mejor y más completo posible? ¿O es el diseñador de piezas múltiples? ¿Es el que da una obra autocontenida o el que diseña piezas que den mucho juego? ¿Dónde está la creatividad? ¿En la maqueta de un barco magnífico o en la construcción de piezas de Lego que permiten hacer un barco más tosco, pero también un avión y una casa?

DCH: Una característica de la era del ciberespacio y la información compartida es que el autor pierde autoridad. Y estamos de acuerdo en que también pierden privilegios todos los que ostentaban poder en la cadena del mercado. Para usar tu metáfora, esa tarima que ya no está disponible. Pero creo que aún el autor puede conservar la potestad sobre su creación, si la protege como una obra cerrada, y si ocurre una distorsión, mutación o continuación de esa obra se producirá una distinta, con otro autor. Sin embargo, dentro de la complejidad discursiva de cada obra, la autoría se disuelve entre varios creadores. Vuelvo a la idea de la hiperfonía, de los tanques creativos. Ahora bien, se puede decidir no hacer una obra cerrada, y establecer otro tipo de relación con el lector, que podría intervenir hasta el punto de modificarla, si así lo acuerdan los autores primeros. Como autor de un par de obras de literatura multimedia, prefiero permitir que el usuario decida sus itinerarios de lectura, pero no dejo que modifique los contenidos dentro de mi creación, pero sí es libre de apropiarse de los elementos y crear su propia obra, como si fuera un dj que hace mezclas a partir de bases musicales. Tanto en un caso como en otro hay un hacedor de guion, de mapas, de signos que ayuden a cartografiar el conjunto. Y hay una intención creativa que orienta la elaboración de

fragmentos donde cada pieza sea una creación en sí misma. No puede ser un proceso de fabricar rectángulos sin contenidos.

ARH: Para mí el creador es el que hace el diseño de las piezas de esa caja. Y para que tengan sentido, esas piezas las toman muchas manos y las combinan con otras piezas de esa y otras cajas. El diseñador de las piezas que permite tantas combinaciones frente a otras que dan poco juego es el creador. La casa tiene vida cuando se combinan con unas y otras para construirla. Quien construye es el autor. Si somos consecuentes con esa visión efímera de la oralidad, me resulta muy difícil salir de ese callejón sin salida.

DCH: La evolución tecnológica hace que los artefactos sean cada vez más versátiles y, al mismo tiempo, más fáciles de usar. El usuario de la tecnología puede entenderla, usarla y explorarla sin necesidad de grandes conocimientos, gracias a que los fabricantes los hacen cada vez más intuitivos para poder llegar a mayor cantidad de gente. Por ejemplo, las tabletas son utilizadas por niños de tres años, que descubren cómo en un par de minutos frente a la pantalla. La gente poco avezada se sorprende y dice que el niño es inteligente. Pero resulta que usar una tableta es más fácil que armar un Lego. Esta sencillez de uso ha acelerado el proceso de la migración de una tecnología a otra. Si del papiro a código fueron más de 300 años, el traspaso del código a lo digital lleva pocos años y el iPad ha dado pie a un negocio que antes no existía, el de las aplicaciones culturales multimedia. ¿Crees que hay una revolución de la escritura, de la creación, más allá de la relación con los textos y su lectura?

ARH: Hay una revolución en potencia, porque, en principio, nos encontramos en unas condiciones muy sugerentes. Una de las características del actual desarrollo tecnológico

protético es que amplifica las tres formas más poderosas de interacción que tenemos los seres humanos para comunicarnos e interactúa con el mundo: la mano, la palabra y la mirada. Las tres se han disparado a unos niveles inconcebibles hasta hace poco, solo para unos privilegiados. Primero, la mano. Generaba una serie de habilidades, nos convertía en *homo habilis*, artesanos de un objeto analógico que exigía una especialización para dominarlo. Pero qué caracteriza al aleph: que da igual que estés sacando un billete de avión o editando una fotografía o rellenando un formulario, que esos objetos que exigían unas destrezas antes específicas, ahora se hacen con las mismas habilidades de tocar una pantalla. Con el mismo dedo, lo resuelves. Tienes una capacidad para manipular objetos.

Segundo, la palabra. Una de las cuestiones claves era que pudiera alcanzar distancias, poder comunicarte. Ahora, desde el concepto de blog hasta el de redes sociales tienes posibilidades de que tu palabra sea un fenómeno de comunicación que antes quedaba para el orador y el contertulio.

Tercero, la mirada. La imagen estuvo hasta hace muy poco reducida a unos pocos privilegiados. Primero a nobles o eclesiásticos que pudieran pagar a productores de imágenes, que eran los artistas, y su consumo quedaba reducido a otros pocos concentrados en los gabinetes, los salones, las iglesias. Hasta que llega el museo como concepto. Pero viene después otra revolución que hace a todos grandes consumidores, con la imagen automática como la fotografía, la impresión de revistas gráficas, las editoriales, las televisiones, o el cine. Pero los productores seguían siendo pocos, a pesar del uso masivo de esas imágenes. Y llega la gran revolución: todos somos productores y consumidores. Difundimos y consumimos. Se comparte ya no solo la palabra sino también la mirada.

DCH: Eso es escritura multimedia, que permite la combinación de perspectivas, voces, lenguajes, sobre todo en los cambios de puntos de vista, la polifonía dentro de la obra, la destreza del lenguaje fotográfico te da la misma cantidad de puntos de vista que la escritura textual. Y su combinación da una cantidad duplicada de registros, exponencial según la cantidad de lenguajes que intervienen. Entonces sí hay una revolución de la escritura.

ARH: Sí, que incluye el poder que tiene ahora la imagen como tinta de la escritura.

II

DCH: Si exploramos la escritura multimedia desde la creación podemos encontrar que hay tantas formas de entenderla, más allá de la teoría, que se ha establecido un discurso heterogéneo e interesante siempre con el uso de la palabra escrita como elemento común. Son escasas las convenciones que se han impuesto por eficacia en la macroestructura de las obras, como el del uso de la pantalla y la exposición hacia el lector, la renuncia autorial y el endoso de cierta autoridad, el aspecto lúdico y la fragmentación de la estructura primaria, pero, aun siendo pocas, hacen que coincidan las narraciones multimedia, ya sean literarias o audiovisuales como los documentales interactivos. Y, sin embargo, me parece que verdadera coincidencia es invisible y está en el viejo arte de la narración, en esas técnicas que, al explorarlas, dan paso a la variación de perspectivas, algo en lo que incluso el videojuego está evolucionando con rapidez.

De una forma contundente, el arte narrativo se impone a la pirotecnia. Es el placer de contar y de encontrar nuevas maneras de hacerlo, lo que instiga, al menos en

mi caso, a crear obras multimedia, junto a una fascinación por ver cómo una idea se configura en distintos lenguajes. Creo que una de las cosas que más disfruto con lo multimedia son esas jornadas que generan debate, en las que escucho y comparto retóricas a veces imposibles. Esto es algo que con la escritura para el código no hago. Lo que publico en las editoriales tradicionales, sea novela, ensayo o crónica, no lo expongo hasta que está terminado. Lo lee primero mi mujer y después mi editor. Y luego, ya, el público. Pero en lo multimedia, primero existe una idea que debe ser sojuzgada por otros creadores antes que la propia escritura.

ARH: El primer desafío es la dosificación del texto, la estrecha relación entre el espacio de la pantalla y la palabra supone una tensión. Tenemos que aceptar que existen las *contraintes*, como dicen los franceses, que condicionan tu discurso. He buscado siempre fórmulas para encontrar el equilibrio entre la pantalla y la palabra. En los ochenta, fue la idea de que la pantalla no era una página, algo que en aquellos años había que resaltar, puesto que la forma de ahormar el texto cambiaba por completo. La pura cantidad de texto que ofreces al lector hace que te impongas una dosificación, lo que conlleva a otro reto: cómo resuelves la continuidad de ese texto. Si reduces en extremo la cantidad ofrecida al ojo, cómo se consigue que el texto o discurso no se desmenuce. Un problema de ergonomía, como la hoja de papel con el papiro. Entonces, al apostar por una reducción de la cantidad, se aumenta la ruptura.

Se trata de buscar esa continuidad a través de la iconicidad. La imagen como gozne. En *Por la orilla del hipertexto*, que realicé en 1987, exploraba esta idea: mantenía la imagen y el texto cambiaba a otro que también tenía relación con esa imagen. Desde entonces hasta ahora, que utilizo la imagen como un soporte, utilizando la estética comic, con la imagen como muro donde dosificar el texto, dentro de

bocadillos o globos, con carácter rítmico. Hago muchas fotografías para usarlas luego como soporte, y no como ilustraciones, del texto. Entre esos dos extremos hay otras posibilidades: ¿y si la propia palabra se convierte en imagen, como hice en *Los estilistas en la sociedad tecnológica*? ¿Y si el propio texto es imagen y se funden unas imágenes con otras? Uso fundidos y desplazamientos para lograr esa continuidad. En la pantalla, las palabras están sostenidas y adquieren cualidades y calidades que no logran en soporte rígido, como diluir o crear movimiento. En el fondo están flotando.

DCH: También miro mi propia evolución como autor de este tipo de obras. Las exigencias del medio digital en la escritura y cómo, de alguna forma, se contribuye, a partir de conocerlas y dominarlas, a burlarlas para buscar nuevas rutas. Forzar la imaginación para narrar en distintos planos. Me busco en *Tierra de extracción v.1.0*, aquella que se publicó en cd-rom en el año 2000, una obra que nació de unas canciones compuestas a principios de los noventa, en un ambiente muy concreto que luego, a mediados de esa década, volvería a mí cuando me iniciaba en la literatura. Esos olores marcaron la trama y enhebraron música y escritura, y lo visual surgió a partir de esos dos elementos en el trabajo de aquellos que colaboraron con su arte. Estos lenguajes que se sumaban a la obra obligaban a la edición constante para no repetir ideas o argumentos que un arte podía expresar mejor que otro. De forma natural, incluso instintiva, la propia pantalla guió una primera estructura.

Desde aquella experiencia, de la que no se documentó nada, viaje durante veinte años hasta *Hotel Minotauro*, y entiendo que, aunque hay muchos proyectos fracasados en el camino, y muchas ideas, horas, esfuerzo y dinero perdidos, existe un intento de ruptura constante. Un deseo de no volver a repetir esquemas anteriores, pues, para mí, restaría sentido a la creación multimedia, cuya satisfacción está, precisamente, en el

forzamiento de límites, puesto que en realidad son pocas las compensaciones. Entre esos retos está esa maleabilidad de la palabra que mencionas, que también se puede encontrar en otros lenguajes, como la imagen, la música y tantos otros que se van adhiriendo al espacio digital.

ARH: La imagen, sí. Como la base es ceros y unos se podría tratar de igual que la palabra. Quizás lo más sugerente es que la imagen puede tratarse de otra manera a la que nos ha acostumbrado la rigidez de lo audiovisual. Pero, para mí, es mayor logro ver las capacidades de la palabra en el soporte de la pantalla, que las de la imagen o el sonido, puesto que es más transformador. El efecto creador, a partir de la palabra, conlleva una idea rítmica que, a su vez, conduce a los renglones truncados, que son pensados para los artefactos de lectura, cada vez más sofisticados.

DCH: Has mencionado las *contraintes*, que son imposiciones que un autor se plantea previas al texto y que condiciona su escritura como una camisa de fuerza, más o menos apretada, según cuáles elija o invente para labrar una forma que puede o no influir en el contenido. Esto es popular en la poesía y existen magníficos ejemplos en la narrativa de ficción. Pero en tu caso te has dedicado al pensamiento, que requiere de la exposición y desarrollo de una tesis, algo que podría necesitar de un espacio menos condicionado por la forma. Me parece más complicado ceñirse a las constricciones impuestas por el espacio digital en el área del ensayo que en las de la narrativa, por ejemplo. Cómo someter el desarrollo de una idea a estas reglas que nos hemos impuesto los autores de la literatura multimedia.

ARH: Más difícil que la propia dificultad formal del espacio-soporte, era la propia pretensión académica del ensayo, y eso hacía extraordinariamente difícil la escritura para la pantalla. He trabajado siempre de forma dual, lo escribo de una forma y lo paso a la otra. Si se analiza cómo se realiza el género del ensayo, tanto el más estrictamente académico como el literario, notamos exuberancia, exceso retórico, afectado por el papel, la página, el artículo, el libro. Lo expresivo de esos ensayos podría soportar mucho mayor adelgazamiento. La página exige redundancia, pero una idea se puede sostener con suficiente claridad sin esas concesiones. Entonces, las dificultades comienzan a ser externas, la forma que pedía el entorno ensayístico o académico o literario. En todo caso, si el producto final lo vertiera al papel, sería ilegible.

DCH: En la narrativa multimedia verter solo el texto sería como tirar a la basura el ochenta por ciento de un concepto y un trabajo realizado. Aun cuando algunos textos pudieran leerse en un formato rígido, otros necesitan del movimiento que generan en lo digital. Incluso en obras colectivas, como *La huella de Cosmos*, que dirigí hace diez años, cuyo resultado fue abrumadoramente textual, no tendría sentido, pues su mayor interés reside en el propio experimento, donde el foro funcionaba como una mente trabajando.

ARH: Cuando se construye bien algo en un soporte no resiste el paso a otro con una simple traslación. Para construir el discurso y conseguir la continuidad, tienes que interpretar las tres dimensiones de las que ya hemos hablado y que están ineludiblemente asociadas a la lectura digital. Es un esfuerzo de creación, y supone un parte muy sustancial de la creatividad, y sé que está bien construido cuando puedo plegar todo ese discurso en una imagen. Sea grande o pequeño, está comprimido en una

metáfora, ya sea una interfaz gráfica o una pequeña narración. Por ejemplo, un laberinto donde se vierten conceptos desarrollados de modo muy ensayístico, donde cada trampa o bifurcación es la resolución de esos conceptos.

Todo lo construyo buscando la emergencia de una imagen. Si funciona es que lo he hecho bien. Si no, hay replantearlo. Estas formas de plegado no reenvían a la oralidad, como recurso que necesita recurrir a un juego metafórico para mantener la continuidad de un discurso tan efímero como es la palabra hablada. Solo que ahora hablo de la palabra digital, que ya no son hondas sino ceros y unos, pero que también necesita un soporte metafórico, una imagen, porque la estrategia de la oralidad se refuerza y reinterpreta en la digitalidad.

DCH: A partir de una idea similar de retorno a una especie de oralidad, que implicaba el refuerzo del gesto y el atrezzo, hubo un tiempo en que desarrollé la idea de la literatura sin texto. Con el tiempo, y con una madurez acerca de lo que es la literatura que me interesa, he desechado el concepto porque pienso, por una parte, que la digresión debe encontrar espacio en la narrativa y, por otro, porque pienso que la palabra escrita es el único medio adecuado para desarrollar la abstracción. Creo que la evolución del pensamiento dio un gran salto cuando las ideas se desarrollaron, retomaron, evolucionaron en algo material, que permitía el debate incluso por generaciones, y otorgó la calma y las distintas interpretaciones, que no tergiversaciones. Siguiendo la senda de lo moderno y posmoderno en la narrativa, quise llegar al extremo: la narración, siendo literatura, prescindir del texto. Encontré que era desterrar, entonces, el pensamiento profundo de la narrativa.

Ahora bien, esa predominancia absoluta de la acción es algo que muchos autores han abrazado, instigados por el mercado editorial. La idea es que si en lo multimedia la

palabra escrita va a servir para sostener la acción, es sustituible. La obra multimedia es también polifónica de muchas maneras, y tiene, y puede exponer, más capas que la diégesis. Pero de lo contrario, si la narrativa es un encadenamiento de acciones, bien puede existir sin texto en un formato digital. Ahora bien, mi opinión es que, sin dejar de ser narrativa, debe haber profundización en los temas, que solo se puede lograr a través de la palabra escrita y es ahí donde encuentra su lugar dentro de la pantalla.

ARH: ¿Y esa palabra exige un determinado soporte para que sea escrita?

DCH: No, puede estar escrita en pantalla o papel.

ARH: No es exigencia de soporte.

DCH: No.

ARH: Con la palabra escrita te refieres a la palabra con una cantidad de texto especial.

DCH: Ahí está la cuestión. Se puede dosificar el texto. Pero no puedes acortar una profundización. No puedes pretender tocar lo que existe a treinta metros bajo el mar, buceando solo a diez.

ARH: ¿Señalarías que el texto tiene unas exigencias de extensión?

DCH: Que dependen de la idea.

ARH: Es decir, un texto siempre tiene unos límites mínimos de extensión.

DCH: En pensamiento, sí.

ARH: ¿Y en narración?

DCH: Se puede jugar con las partes invisibles de la estructura. En narración es efectivo. Por ejemplo, Melville necesitaba describir exhaustivamente en *Moby Dick*, porque sus lectores nunca habían visto, ni verían, el mar, un barco, una ballena. Pero ahora el lector sabe incluso cuál es la biología de un cetáceo. Escribes “ballena” y se desencadena un proceso de metonimia increíble gracias al que no hace falta explicar más. Se puede dar por hecho muchas cosas culturales o históricas, con todas sus distorsiones. En narrativa hay muchas estrategias para que el autor se apoye en lo que supone que el público lector conoce. Y dar lugar a lo sugerido, que es una cuestión maravillosa y efectiva, porque las conclusiones y sentencias las vuelca, con todos sus anhelos e interpretaciones, en la narración. Pero en el pensamiento hay un argumento que debe conducir hacia la demostración de una tesis, sin posibilidad de tanta apertura en la interpretación por parte del lector. Se exponen ideas nuevas que no están en la cultura popular.

ARH: Con la narración ya se iba profundizando en algo parecido a lo que la física nos ha ido desvelando con respecto al mundo: la sorpresa que ha sentido el ser humano al ver que hay más vacío que presencia. En el fondo estás viendo un mundo que te parece continuo pero que no lo es, como una película de cine que está hecha de fotogramas. El mundo es igual: no hay continuo: lo que entendemos como espacio y tiempo, es sucesión de espacios y no un continuo de tiempo. Y es perturbador. En la narrativa nos

lleva a algo parecido. Qué sucede, que cada vez más se impone la elipsis, si no quieres que fracase el proyecto narrativo. Lo que antes era un muro, ahora es un puente. Hay más espacio vacío. Pasamos del románico al gótico, nos hacemos cada vez mejores arquitectos. Es la capacidad de hacer cosas sólidas, continuas y bellas con ausencias, con arcos.

Pero en el desarrollo argumental de un pensamiento, nos encontramos con la dificultad que surge si asociamos dosificación con acortamiento. Si acortas el discurso, la razón se convierte en emoción. Con poca extensión, las palabras son pocas y se recurre a las emociones para poder mandar el mensaje. Se recurre a otros lenguajes que permitan generar emoción. Se manda el mensaje pero no a través de encadenamiento de razones. Esa es la diferencia entre ideología, que se construye con eslabones de razones y argumentos, y mentalidad, que son imágenes, iconos, historietas cargadas de emoción. Si el medio te impone recortar, ya no hay cadena, sino un solo eslabón que necesita conmover para tener eficacia comunicativa. En esos extremos andamos.

DCH: Y esto implica simplificación. Los cinco minutos de discurso y la simbología implícita en la imagen que serán televisados.

ARH: Vehicula un mensaje que, desplegado, sería una ideología pero que llega como mentalidad. Si dosificar se refiere exclusivamente a acortar, estamos perdidos.

DCH: ¿Observas ese fenómeno ahora mismo?

ARH: Sí, a todos los niveles. Por ejemplo, cuando se dice “un alumno no aguanta este tema durante una hora hablando....”

DCH: O lo que ha hecho Pérez Reverte con el Quijote: mutilarlo para que lo puedan leer lo que él entiende por jóvenes.

ARH: Pueden ser iniciativas bienintencionadas, pero la mentalidad frente a la ideología lleva a un riesgo: la sociedad se hace más frágil, más vulnerable, a las acciones de los poderes. Frente a la ideología que mantiene el grupo, la sociedad, con unas defensas que se pierden ante la mentalidad. La mentalidad tiene eficacia en las acciones extraordinarias: los puedes mandar a morir en la guerra y van tan contentos. Pero si quieres razonar por qué hay que ir a la guerra, encontrarás resistencia. Ahora hay una clara imposición por la abundancia informativa, por la propia recepción del mensaje. Si tu cerebro está traspasado constantemente en mensajes, se satura, y se defiende de varias maneras, como la desatención, que es lo más parecido a la desgana.

Una consecuencia es la redundancia por parte del emisor. Se intenta asegurar que el mensaje llegue pero se agrava el problema. Otra consecuencia es la fractura del mensaje. Ante la desatención y sobreinformación, que corta un mensaje por donde sea, el autor lo acorta, para que el receptor no lo rompa por lugares no deseables. Entramos en un callejón sin salida, pues se empobrece el discurso, se pierden las razones y las cadenas de argumentos. Ante el desmigajar del discurso, la nueva estrategia que tenemos los creadores y comunicadores es dosificar la pieza y empaquetarla en piezas combinables. El reto es constructivo y discursivo para no caer en la tentación de acortarlo y que carezca de argumentos.

DCH: Algo que me preocupa es que lo multimedia exige un tipo de producción que encarece la creación. Para la expresión textual es suficiente un bolígrafo, un trozo de

papel. Otra cosa es, desde luego, el juego del mercado y su mercadotecnia. Pero la persona podía expresarse sin llegar al gran público. Sin llegar a un lector. Creaba sin dialogar con un público. Ahora el diálogo se hace en tiempo real, esa manera de llamar a la inmediatez. Entonces, lo multimedia juega al tiempo real, la publicación inmediata, lo que no creo que favorezca la calidad literaria, que necesita asentamiento, y también requiere una inversión mayor que la de los demás lenguajes, a excepción quizás del audiovisual profesional. Inversión de tiempo, de esfuerzo de una o más personas, para desarrollar las artes, llevarlas a lo digital, programarlas, diseñar la navegación. Si el lenguaje multimedia es el que se impone, ¿no significaría un retroceso en la democratización de la creación, algo logrado con la educación gratuita y pública? Es decir, por un lado está la tecnificación de las escuelas, donde inculcan la dependencia tecnológica: los ordenadores en vez del lápiz, las tabletas en vez del papel. Por otro, la merma en la enseñanza de las humanidades.

ARH: Tengo el temor de que estamos justo en el filo de la navaja, frente a dos panoramas bien diferentes, que quizás no sean excluyentes: ante la complejidad de usar estos medios para la creación, vamos a las visiones de equipo e industriales de producción. Tú mismo, en tus obras, trabajas en equipo. Y, del otro lado, tienes la idea del artesanado. Nunca el individuo creador ha dispuesto de tantos medios para ser autosuficiente. Estamos en la tensión entre otra forma de industrialización y la reinterpretación del artesano. Creo que habrá ambos modelos. La aparición del artesano será en todos los aspectos, incluso la escritura. La tensión existirá como nunca, porque lo pequeño ya no será secundario, como antes, que era marginal, secundario, humilde. Ahora estará de tú a tú frente lo grande. Ya la relación no será jerárquica, sino que será otra forma de comunicar, producir, crear, sin que sea menor.

DCH: La literatura electrónica podría actuar como fuerza resistente o como contrapeso ante un poder industrial y hegemónico.

ARH: La resistencia será la que se dé en el pulso entre lo pequeño y lo grande. Un pulso que se mantendrá fluctuando. Ninguno vencerá al otro, existirá la incertidumbre. Me parece que veremos grandes obras hechas por lo pequeño y lo grande, sin dejar de forcejear en terrenos de lo viral, el *trending topic* y el marketing. Será una sociedad dual. Mientras mejor sepan entender y construir esa resonancia del otro lado del espejo, mientras más fluida sea esa reverberación, tendrá más éxito.

DCH: Pareces optimista, no es un panorama catastrófico.

ARH: Si aceptamos que lo que hay en el fenómeno de la digitalidad es un nuevo modo de virtualidad, que siempre ha existido. ¿Podríamos entender al ser humano sin el mundo virtual de, por ejemplo, el más allá o los espíritus? No lo generó la tecnología pero sí la mente. En el momento que tenemos creencias se genera una construcción social. Esa dualidad está en la esencia del ser humano a lo largo de toda la historia. Junto a la realidad, el espíritu, el más allá, sus formas de religión, la capacidad nuestra de estar siempre resonando entre el futuro, que es virtual, y el presente; de estar constantemente recordando. La evolución biológica creó la memoria, un espacio virtual generado por el cerebro, y la cultural otras virtualidades (religión, magia). Ahora llega el *homo faber* constructor de instrumentos y desarrolla tecnológicamente un espacio virtual. Un territorio al que le llega el agua, qué es. ¿Agua o tierra? Las dos cosas. Esa marea da como resultado eso que llamamos playa. Hemos construido otro mar, el del

mundo digital, que entra en nuestras vidas, que parece en un principio una marea invasora, pero se estabiliza. Ciertamente que la llegada del mar anega mucha tierra, y desaparecen cosas que se pierden irremediablemente. Pero al final se nivelan agua y tierra. Y queda como resultado una costa. Una dualidad.

DCH: Es una magnífica metáfora que comprime lo que hemos hablado durante estas horas.

4.5. Una obra, *Hotel Minotauro* (*Basta con abrir las puertas de un hotel*)

El hotel como metáfora del laberinto –donde está encerrado el minotauro– y ese laberinto como metáfora de la red. El minotauro como engendro híbrido, dual, de dos mundos, animal y humano, como metáfora de lo virtual y físico. Aislado del resto del mundo en una burbuja. Así, *Hotel Minotauro* comprende varias metáforas. Imágenes que suben a la escena de la pantalla. A partir de estas imágenes, que contienen sublecturas desde el mito griego hasta las noticias de actualidad, se han construido las historias, contadas con distintos lenguajes: texto, fotografía, música. El dédalo del monstruo es un hotel donde hay más personajes encerrados, y que están tras las puertas. Aquí hay otro juego de metáforas superpuestas. Las puertas significan los enlaces de la red –que revelan su contenido si el lector tiene voluntad de abrirlos– y el pasillo funciona como una lectura lineal. La trama del pasillo es la del minotauro, pero la que se esconde tras las puertas cuenta aspectos de la crisis financiera y el beneplácito de quien detenta el poder, desde el escritor que legitima culturalmente esas prácticas hasta los que dictan las normas. Otras puertas cuentan fotográficamente la historia de una mujer, cuya trama se cruzará e hilvanará los relatos.

Como autor parto de premisas que atañen tanto a la historia (qué se quiere contar), como a la forma (cómo se quiere contar). La estructura del relato convive con la estructura de navegación, y se nutren una a otra. Las primeras cuestiones hacen que una obra sea multimedia o no lo sea. En este sentido, para mí es crucial que se cumplan dos aspectos. Uno, que los lenguajes narren en planos paralelos, cada uno una historia, que se entrecruzan por los movimientos del lector. Dos, que el lector decida su propio recorrido y haga su lectura, incitado por un componente lúdico que, en esta obra, se

basa en un cambio de perspectiva con respecto a mis obras anteriores. Mientras en aquellas la perspectiva del lector era desde “afuera”, una visión cenital como la que tiene cualquier lector de códice, en *Hotel Minotauro* ese lector está “dentro”, como en los videojuegos de generaciones recientes. Sin embargo, al no querer renunciar al texto, esta navegación desde el interior –que además apoya esa intención de significar la retórica pornográfica de internet– tenía que lograr el equilibrio entre la lectura –un requerimiento, leer, para quien explore la obra– y el movimiento.

En cuanto a lo literario, también tenía premisas. Quería escribir la denuncia, que no el panfleto, con un lenguaje directo, a partir de situaciones reales, inspirado en los grabados de la guerra de Goya. Los contenidos –textuales, musicales, fotográficos– funcionan como imágenes contundentes y exactas, en ocasiones brutales.

La historia de *Hotel Minotauro* encierra varios tropos, juegos de metonimia y de metáforas más, aparte del laberinto como hotel, y el hotel como internet. Otro es el acéfalo como monstruo como usuario que renuncia a su cabeza, como aquellos que en la retórica pornográfica van cámara en mano (Narciso podría serlo del *selfie* o de los reflectogramas). El protagonista que en ese laberinto/ hotel/ red pierde la memoria, cuando los ordenadores e internet son máquinas de memoria y, al traspasar las puertas, se convierte, por momentos, en una especie de Funes, que recuerda y revive, pero que, al actuar y avanzar vuelve a perderse en la sobreinformación y el olvido. Un hotel, sitio de descanso, donde no se descansa...

Cada eslabón de *Hotel Minotauro* cuenta una historia mínima, con un juego de sugerencias y claroscuros, pero se enhebran para arrojar la solución a la búsqueda del minotauro. Circularidad. Como se ha expuesto con anterioridad, las propuestas literarias que se han trasladado a lo digital, con todas sus particularidades y crecimiento a partir de las exigencias del medio, replican aquello que la literatura ha explorado durante

siglos, y que se demuestra eficaz para contar historias y transmitir temas. *Hotel Minotauro* bebe de los maestros en el manejo de la tensión, la estrategia temporal, la precisión de la prosa, la dosificación de información para mantener el misterio. Los relatos negros siempre han sido construcciones de puzles. Así que, partiendo de esta tradición, que sería inútil desconocer, se juega con las palabras y con la estructura nuclear que se acomoda en la superestructura de la obra multimedia. Se entiende que lo novedoso en la manera electrónica de narrar no es el conjunto de la técnica literaria, y se practica, por tanto, la convivencia de lenguajes que hasta la aparición del espacio electrónico vivían en formatos separados, además de ampliar la interacción y la participación del lector/ usuario/ navegante/ lectoautor o como quiera llamársele.

La creación de los elementos de *Hotel Minotauro* nació como conjunto. Los contenidos los escribí sobre el guion, a partir de una idea lentamente macerada. Había esa superestructura del multimedia rigiendo desde el principio la forma de narrar y a elaboración de los contenidos. Sabía con más exactitud que en *Tierra de extracción* qué quería contar, cómo quería enhebrar las historias y también los lenguajes de cada una. Varió la visión. Pero también se incidió en la idea de no repetir un guion o un ensamblaje como el de *Tierra de extracción*. La reiteración hubiera sido fácil, y el reto como autor, nulo. Así que, si en *Tierra de extracción* el usuario/ lector se encontraba fuera de la obra, en *Hotel Minotauro* había que variar esa perspectiva y colocarlo dentro. Si en una había botones, aquí debía ahondarse en la intuición y sustituirlos por atrezzo. Si en la anterior había un mapa y mil brújulas, aquí el propósito era mantener una desorientación, inspirado en que

“la monstruosidad que Borges hace circular en su enumeración consiste, por el contrario, en que el espacio común del encuentro se halla él mismo en ruinas

(...) ¿en qué lugar podría encontrarse a no ser en la voz inmaterial que pronuncia su enumeración, a no ser en la página que se la transcribe? ¿Dónde podrían yuxtaponerse, a no ser en el no-lugar del lenguaje? Pero este, al desplegarlos, no abre nunca sino un espacio impensable” (Foucault, 1995: 42-43).

Se asumió un riesgo frente a un lector acostumbrado a la linealidad y lectura cenital. En *Hotel Minotauro*, aunque se buscó intencionalmente esa estética de videojuego y esa vista de apariencia subjetiva, también se preponderó la lectura, y no solo la lectura metafórica. Se quiso que el texto tuviera un rol protagonista y encontrara equilibrio con lo demás: fotografía, animación, música, diseño. Hay suficiente espacio, entre los contenidos y sus vertebraciones para que cada lector obtenga una interpretación propia. Nada concluye, y cuando cree encontrar la salida, vuelve al inicio, porque, de alguna forma, el alzhéimer que afecta al minotauro también influye en quien le acompaña.

Hay una historia contada con palabras. Pero tanto en *Tierra de extracción* como en *Hotel Minotauro* hay más historias que se cuentan con otra retórica. En la primera estas historias pueden ser una centena apoyadas en la fotografía como medio, algunas como un golpe visual. En *Hotel Minotauro* el diseño favorece que haya menos jerarquía entre los lenguajes que en *Tierra de extracción*, más apegada al papel, a la construcción usual de las superficies literarias, donde se preponderó al texto. *Hotel Minotauro* es una obra de narrativa distinta a *Tierra de extracción*, en cuanto a su forma y a su producción. Es más breve pero también más exacta, con una poética precisa, y funciona con este tipo de eslabones para contar varias tramas:

1) El minotauro envejecido que busca a una mujer, apoyado en una visión subjetiva del monstruo que avanza por el pasillo de un hotel, en el que aparecen textos propios del narrador omnisciente.

2) La mujer buscada, una historia real apoyada en fotografías localizadas en internet e intervenidas, en la que la historia prescinde del texto.

3) El espectador, cada uno en un eslabón/ pantalla. Son varios, desde dirigentes (políticos, burócratas de organismos multilaterales, empresarios) hasta sus víctimas (en las canciones y sus letras) y voyeurs de foros y chats, en una retórica textual inspirada en los grabados de Goya, sobre todo en *Los desastres de la guerra*, y con un lenguaje visual de este tiempo, de sutiles arquitecturas 3D y recreaciones de capturas de pantalla. Aquí interviene la idea y el arte de cada uno de quienes participaron: David Losada, Jesús Jiménez y Fidel Cordero.

El lector no solo está obligado a reconstruir el texto, también a vivir la experiencia. Para su lectura se ofrecen dos niveles de lectura. Uno, horizontal, como la superficie del mar, en donde el lector nada de un extremo a otro. El otro, vertical, que se ofrece para el lector que quiera sumergirse y ver lo que hay bajo ese manto inicial. El primero se recorre de un extremo a otro (puede imponerse la linealidad sugerida por el autor) y ofrece una historia completa, en la que puede profundizar en una segunda lectura si se acepta el riesgo de bucear. O pulsar los links. Ocultos tras las puertas, cada eslabón de contenidos (compuestos por animación, lexía, fotografía que interactúan entre sí) se puede leer por separado, y pueden combinarse y entrecruzarse con la trama lineal, la del pasillo. Se busca un lector que se arriesgue a caminar por el laberinto, confiado en su capacidad de orientarse. Mientras avanza, recolecta piezas y arma un puzzle. Es activo, pues acepta el juego de concluir los relatos cuyo final queda sugerido y abierto; interpreta las claves no textuales de la obra, e interactúa con los elementos. Un

lector que no teme, ni a sus conjeturas ni a sus movimientos. Aquí el lector es, de alguna forma,

“una oposición a los efectos del poder que están ligados con el conocimiento, la competencia, la clasificación: luchas contra los privilegios del conocimiento. Pero son también una oposición a la ocultación, la deformación y las representaciones mistificadoras impuestas a la gente” (Foucault, 1995: 170).

Algunos aspectos de la obra serían:

1) La figura del minotauro como personaje paranoide antisocial complejo, mitad víctima y mitad verdugo, que se deja llevar por el impulso y que, al cegarse para permitir esa guía, puede representar a la gran mayoría de las masas nacionales. Su voz es la de la canción presente siempre en el pasillo por donde empieza la obra y que será el eje vertebrador de la navegación. Esa voz es una letanía triste. El minotauro en una esfera actual que probablemente no diste demasiado a la que había en sus años primeros. Como símbolo también de la confrontación a una realidad tan compleja que a veces no puede comprenderse por existir datos ocultos, y donde los ciudadanos solo pueden embestir, pues han sido desarmados de razón y despojados de influencia (como vemos hoy). Y, al mismo tiempo, la víctima, ese personaje embrutecido y desmemoriado, es también victimario, reproduce lo patriarcal y machista.

2) Existe una trama paralela, que se va descifrando al abrir las puertas de la derecha del pasillo. Una microhistoria contada en cuatro fotografías. Bajo cada imagen, las flechas y los números simulan los “me gusta” y “no me gusta” que se han popularizado en las redes sociales y otros portales interactivos. Cada eslabón de la trama de la chica fotografiada es pública, como la de todos los usuarios que renuncian a

preservar su intimidad a cambio de una recompensa fatua, como la de los números de internet: amigos, *likes*, resultados de Google, que marcan una reputación fugaz, con contenidos donde no importa la calidad. Esta historia real, contada en cuatro fotografías documentales intervenidas para suavizar lo sensacionalista y mejorar la estética, se somete al veredicto de los navegantes.

3) La conexión entre la actualidad social y la violencia machista: en la obra hay dos secuencias que hablan directamente de la violencia contra la mujer. Una, la historia de la chica que está tras las puertas, de la que ya se ha hablado. Es un hecho real y las imágenes fueron trabajadas para que tuvieran la estética de la obra, pero fueron sacadas de internet. Esa historia verídica se utiliza para sostener la ficción –y el desenlace– de la trama del minotauro, y también para mostrar el comportamiento, y sus discursos, de quien alienta el abuso contra el más débil, llámese mujer, minoría o raza. La otra es la escena (textual) de la violación de una mujer por parte de un hombre que es aplaudido por los poderosos del laberinto, por aquellos que tienen tanto control social e información privilegiada que pueden decirle al minotauro dónde está lo que busca. Son poderosos porque pueden hacer lo que les plazca con total impunidad y porque poseen vasta información. La escena del teatro está inspirada también en la actualidad noticiosa: el director del FMI cuando agrede a una camarera de hotel solo replica, a escala humana, aquello que las instituciones económicas mundiales hacen contra los países que se rinden a sus políticas. Metáfora sobre metáfora, otorgadas por la realidad.

En estas narraciones se deben asumir riesgos, y la acusación de fomentar el voyerismo es uno de ellos. Sin embargo, la literatura debe servir también para que el lector se interrogue por lo que pasa a su alrededor, sin eufemismos ni resignación. Y estas imágenes, textuales o fotográficas, son parte de ese intento de alzar la voz, aunque no logren abrir los ojos. En las redes sociales hay exhibicionismo pero ese sector es solo

una parte del medio digital y sus usos. Al considerar que el que publica en las redes sociales no es un “autor”, sino un comentarista. Un constructor de marca; alguien que utiliza un discurso, a veces sólido, pero, en la mayoría de los casos, alejado de la noción creadora. Es un contenido instantáneo, pedestre, vulgar que se confrontan con otros contenidos, también disponibles en el medio digital, que son profundos, plurales, polifónicos, que requieren de intenso trabajo y donde el autor intenta defender algo de esa autoridad perdida.

4) El botón “Exit : salir” solo hace que el usuario retorne al principio. A la voz del monstruo, a su lamento rabioso y cadencioso, a su búsqueda, porque al final encuentra el por qué no encuentra lo que añora; una solución frustrante que olvida de inmediato, al traspasar esa puerta de servicio, de salida de emergencia, que solo es un engaño más. De esa red, de esa memoria ajena que no logra consolidar su información.

La pretensión de la obra es que tanto la trama como la forma –literaria y plástica– también mostraran la retórica y las circunstancias de nuestro tiempo, siguiendo la idea de que

“una formación discursiva no desempeña, pues, el papel de una figura que detiene el tiempo, y lo congela por décadas o siglos; determina una regularidad que le es propia a unos procesos temporales; plantea el principio de articulación entre una serie de acontecimientos discursivos y otras series de acontecimientos, de transformaciones, de mutaciones y de procesos. No forma intemporal sino esquema de correspondencia entre varias series temporales”
(Foucault, 2002: 122-123).

Como protagonista, el minotauro encaja en una trama que aborda entrelíneas la estética de internet, de cámara en mano, que ha tenido su gran nicho en lo pornográfico, donde el amante que graba es acéfalo. En este discurso de cámara subjetiva, el espectador está en el lugar de sus ojos. El minotauro busca a la mujer que practica una felación a un acéfalo porque cree que puede llegar a amarle a él, un engendro con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Según la idea que le motiva, esa mujer, esa única mujer, puede obviar su monstruosidad. Sin embargo, el minotauro ha envejecido, pierde la memoria y no logra recordar ni quién era ella ni dónde vio el vídeo.

El tercer bastión de la polifonía de esta obra, además de literatura y fotografía, es la música. En *Hotel Minotauro* hay tres piezas. La que resuena en el pasillo es “La voz del monstruo”, instrumental, un solo de guitarra que interpreto sobre una serie de sonidos ambientales. Es una forma más primitiva y salvaje de “hablar”, de exteriorizar el sentimiento de quien tiene cabeza de toro. Las otras dos son “Títeres” y “La fuerza del rencor”, incluida en otras obras (*Tierra de extracción* y *Entrevista a Mailer Daemon*), por ser la canción que encierra el tema literario sobre la reconstrucción de la memoria, que abordo constantemente. En ambas, se escuchan las voces de quien padece la acción de otro más poderoso, de un sistema. De forma directa, es la voz del personaje que aparece en la trama, pero también podría ser la voz de un país, de una sociedad. Una es la voz femenina, otra masculina. Una habla con sumisión y tristeza, la otra con rabia y tensión. Es decir, cada composición transmite la voz interior de un personaje. Aquella que el narrador (presente en el texto) es incapaz de comprender y transmitir, sea que tenga letra o que sea instrumental. Contraposiciones constantes frente a un texto que focaliza en el poderoso que actúa. Ahora bien, en *Tierra de extracción* los personajes transitan su “arco de transformación”, la/s canción/es que le/s acompaña/n también varían, y, divididas en partes, cada parte con arreglos distintos, dan cuenta de

cada cambio trascendente. Pero en *Hotel Minotauro*, al contrario, más relato que novela, los personajes no evolucionan. Este relato se relaciona más con el instante, con el conjunto de momentos breves. En resumen, lo experimentable, lo que puede hallar algo innovador, es cómo los elementos comulgan y conviven en un espacio único. Cómo hacer danzar cada componente en el espacio intangible y atemporal que existe al otro lado de la pantalla. Ese aspecto de la forma multimedia, junto a lo expuesto sobre la intención y la características puramente literarias, son los retos asumidos en *Hotel Minotauro*.

5. BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, Espen (2001): "Computer Game Studies, Year One", en: *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 1, n. 1, julio, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (última consulta: 26/11/2014).

□ (2004): "La literatura ergódica", en: Domingo Sánchez-Mesa (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco/Libros, Madrid.

Abad Faciolince (2015): *Los mil trinos y un trino*, en: @AbadFaciolince, <https://twitter.com/AbadFaciolince> (última consulta: 07/05/2015).

Adell, Joan-Elies (2004): "Las palabras y las máquinas. Una aproximación a la creación poética digital", en: Domingo Sánchez-Mesa (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco/Libros, Madrid.

Agee, James y Evans, Walker (1993): *Elogiemos ahora a hombres famosos*, (*Let us now Praise Famous Men*, Houghton Mifflin, 1941), Seix Barral, Barcelona.

Aguirrezabala Martínez, Roberto (2000): *What:you:get*, en: www.whatyouget.net (última consulta: 29/12/2014), Bilbao.

Alonso, Andoni (2001): "El intelectual y la cibercultura", en: *Letra Internacional*, n.72, otoño, Madrid.

Alcalá, José Ramón y Jarque, Vicente (2013): "Utopías del arte tecnológico. Un análisis de la situación, cincuenta años después", en: *Artnodes*, n. 13, "Historia(s) del arte de los medios", Universitat Oberta de Catalunya, <http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/> (última consulta: 26/11/2014).

Álvarez, Héctor (2002): "Interfaz e itinerarios de consulta:", en: Oteyza, Caroline, *Los desafíos de la escritura multimedia*, CIC-UCAB, Caracas.

Amerika, Mark (s.f): *Grammatron*, en: <http://www.grammatron.com/about.html> (última consulta: 27/12/2014).

Backe, Hans-Joachim (2009): "Cyberliteratures a Global Perspective", *Neohelicon*, Vol. 36, Issue 2, 22 de septiembre, pp. 525-532, Budapest.

Baldwin, Sandy (2011): *New Word Order: Basra*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

- Baer, Ralph H., (2001): "Foreword", en: Wolf, Mark J.P., *The medium of the video game*, University of Texas Press, Texas.
- Báez, Fernando (2004): *Historia universal de la destrucción de libros*, Destino, Madrid.
- Bajtin, M. M. (1992): *Estética de la creación verbal*, Siglo Veintiuno, México D.F.
- Baldwin, Sandy (2013): *The Absence and Potential of Electronic Literature*, en: http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/baldwin_elo2013.pdf (última consulta: 07/12/2014).
- Barrachina, Bryan (2013): *Tierra de Extracción: How Hypermedia Novels could enhance Literary Assessment*, ELMCIP, <http://elmcip.net/critical-writing/tierra-de-extraccion-how-hypermedia-novels-could-enhance-literary-assessment> (última consulta: 07/12/2014).
- Barrios, José Luis (2011): "Retrato y paradoja o la superficie como ficción de subjetividad", en: Mosquera, Gerardo (ed.) *Interfaces. Retrato y comunicación*, Madrid, La Fábrica.
- Barroso Gattass, Luciana (2011): *Digital Literature: Theoretical and Aesthetic Reflections*, Río de Janeiro, en: http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/0710504_2011_tese.pdf (última consulta: 07/12/2014).
- Barthes, Roland (1971): "From Work to Text", *Image, Music, Text*, Hill and Wang, Nueva York.
- (1987): "La muerte del autor", en: *El susurro del lenguaje*, Paidós, Barcelona.
- (2007). *El Imperio de los signos*, Seix Barral, Barcelona.
- Beever, Anthony y Vinogradova, Luba (2006): *Un escritor en guerra. Vasili Grossman en el Ejército Rojo, 1941-1945*, Crítica, Barcelona.
- Berger, John (2011a): "Sobre los retratos de Fayum", en: Mosquera, Gerardo (ed.) *Interfaces. Retrato y comunicación*, La Fábrica, Madrid.
- (2011b): "La imagen cambiante del hombre en el retrato", en: Mosquera, Gerardo (ed.) *Interfaces. Retrato y comunicación*, La Fábrica, Madrid.
- Beckett, Samuel (1982): *Cómo es*, Lumen, Barcelona.
- Beloff, Zoe (s.f): *Philosophical Toy World*, en: <http://www.heelstone.com/meridian/templates/Dinner/zbeloff.htm#> (última consulta: 29/12/2014).
- Beó, Enrique (2010): *Poemas binarios*, en: http://enriquebeo.wix.com/poemas_binarios#!_page-1 (última consulta: 29/12/2014), Lima.

- Benedetti, Mario (1988): *Primavera con una esquina rota*, Alfaguara, Madrid.
- Blanco, Emilio (2003): “El canon en la era electrónica”, en: Vega, María José (ed), *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Marenostrom, Madrid.
- Bonilla, Diego (s.f): *Universales*, en: <http://www.horizonte.unam.mx/diego.html> (última consulta: 30/06/2005, actualmente desvanecida).
- Bootz, Phillipe (2002): “Alire: un cuestionamiento irreductible de la literatura”, en: *UOC. Revista digital d’humanitats*, <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/bootz0302/bootz0302.html> (última consulta: 07/12/2014).
- Borges, Jorge Luis (1974): *Obras completas 1923-1972*, Emecé Editores, Buenos Aires.
- (1981): *Historia universal de la infamia*, Alianza, Madrid.
- (1985): *Borges oral*, Bruguera, Buenos Aires.
- (2003): *El libro de arena*, Salamanca, Alianza.
- (2001): *Ficciones*, Bibliotex, Madrid.
- y Bioy Casares, Adolfo (1985): *Cuentos de H. Bustos Domecq*, Seix Barral, Bogotá.
- Borràs Castanyer, Laura (2008): “Pero, ¿hay realmente un cambio de paradigma? Un análisis apresurado mientras la literatura pierde los papeles”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.
- (s.f): “De la estética de la recepción a la estética de la interactividad. Notas para una hermenéutica de la consulta: hipertextual”, en: <http://www.uoc.ed/in3/hermeneia> (última consulta: 10/06/2005, actualmente desvanecido), *Hermeneia*, Barcelona.
- ; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim (2011): *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).
- Bouchardon, Serge (2008): *The Aesthetics of Materiality in Electronic Literature*, en: <http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/bouchardon-bergen-materiality.pdf> (última consulta: 07/12/2014).
- Bourdieu, Pierre (1995): *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*, Anagrama, Barcelona.
- Brewer, Melissa (2002): “Fun and games in the year 2002”, en: <http://www.author-network.com/brewer3.html> (última consulta: 20/01/2005, actualmente desvanecido).
- Bryce Echenique, Alfredo (1996): *Cuentos completos 1964-1974*, Alianza, Madrid.

Buchanan, Oni (2011): "The Mandrake vehicles", en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Buford, Bill (2006): *Entre los vándalos*, Anagrama, Barcelona.

□ (2007): *Calor*, Anagrama, Barcelona.

Buruma, Ian (2006): *Asesinato en Ámsterdam*, Debate, Madrid.

Bush, Vannevar (2006): *Cómo podríamos pensar*, en: <http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html> (última consulta: 07/12/2014).

Cadre, Adam (s.f): *Photopia.*, en: <http://www.ifiction.org/games/index.php> (última consulta: 24/22/2015).

Calvino, Italo (1989): *Seis propuestas para el próximo milenio*, Siruela, Madrid.

□ (1998): *Si una noche de invierno un viajero*, Siruela, Madrid.

□ (2002): *Las ciudades invisibles*, Siruela, Madrid.

□ (2004): *El castillo de los destinos cruzados*, Siruela, Madrid.

Camba, Julio (1994): *Esto, lo otro y lo de más allá*, Cátedra, Madrid.

Caney, Diane (s.f): *Belive*, en: <http://www.heelstone.com/meridian/templates/Dinner/dcaney.htm#> (última consulta: 29/12/2014).

Canogar, Daniel (2008): "Escarbando entre las ruinas de la fotografía", en: Fontcuberta, Joan (ed). *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas?*, Ministerio de Cultura, Madrid.

Capa, Robert (2009): *Ligeramente desenfocado*, La Fábrica, Madrid.

Carver, Raymond (2004): *Si me necesitas, llámame*, Anagrama, Barcelona.

□ (2004b): *Catedral*, Anagrama, Barcelona.

Casado de Otaola, Luis (2002): "Escribir y leer en la alta edad media", en: Castillo Gómez, Antonio, *Historia de la cultura escrita*, Trea, Gijón.

Casciari, Hernán (2005): *Más respeto que soy tu madre*, en: <http://mujergorda.bitacorras.com/> (última consulta: 29/12/2014), Barcelona.

Casas, Bartolomé (1999): *Brevisima relación de la destrucción de las Indias*, Castalia, Madrid.

Castaneda, Carlos (1997): *Las enseñanzas de Don Juan*, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

Castillo Gómez, Antonio (2002): “Entre la necesidad y el placer. La formación de una nueva sociedad de los escrito (ss. XII–XV)”, en: Castillo Gómez, Antonio, *Historia de la cultura escrita*, Trea, Gijón.

Celis Sánchez, María Ángela (2012): *Patrones de comportamiento lingüístico en el discurso electrónico. una aproximación teórico- práctica, con el análisis de dos obras literarias hipertextuales: Gabriella infinita, de Jaime Alejandro Rodríguez y Tierra de extracción, de Doménico Chiappe*, tesis doctoral dirigida por Laura Borràs Castanyer y Matías Barchino Pérez, Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real.

César (1982): *La guerra de las Galias*, Gredos, Madrid.

Chamberlain, William y Etter, Tomas (Racter) (1983): *The Policeman's Beard Is Half Constructed*, en: <http://www.ubu.com/historical/racter/index.html> (última consulta: 27/12/2014).

Chartier, Roger (1993): *Libros, consultas y lectores en la Edad Moderna*, Alianza, Madrid.

□ (2000): *Entre poder y placer. Cultura escrita y literatura en la edad moderna*, Cátedra, Madrid.

□ (2001): “Lenguas y lecturas en el mundo de la comunicación digital”, en: *Litterae*, n. 1, Calambur, Madrid.

□ (2012): “Lenguas y lecturas en el mundo digital”, en: http://athena.unige.ch/athena/chartier/chartier_lenguas_consulta:s_mundo_digital.html (última consulta: 09/12/2014).

□ y Rodríguez de las Heras, Antonio (2001): “El futuro del libro y el libro del futuro”, en: *Litterae*, n. 1, Calambur, Madrid.

Checa, Edith (1998): *Como el cielo los ojos*, en: <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052> (última consulta: 29/12/2014).

Chiappe, Doménico; Meier, Andreas; Alemán, Raúl; León, Ramón; Mayol, Humberto; Gallardo, Manuel; Ruiz, Pedro (2007): *Tierra de extracción*, en: http://www.domenicochiappe.com/pg_d_12a.html (última consulta: 29/12/2014), Caracas, Londres, Madrid.

Chillón, Albert (2012): “Drama, narración y contingencia en la estela de Ortega y Benjamin”, en: Rodríguez, Jorge Miguel (ed.), *Contar la realidad. El drama como eje del periodismo literario*, 451, Madrid.

Cirlo, Paolo (2008): *The Big Plot*, en: <http://www.thebigplot.net/> (última consulta: 07/12/2014).

Codina, Lluís (1998): *El libro digital y el futuro de la edición*, en: http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/1998/enero/el_libro_digital_y_el_futuro_de_la_edicion.html (última consulta: 29/12/2014).

Conrad, Joseph (2013): *Nota de autor*, Ediciones La Uña Rota, Segovia.

Cortázar, Julio (1968): *Bestiario*, Sudamericana, Buenos Aires.

□ (1991): *Todos los fuegos el fuego*, Norma, Bogotá.

□ (1994): *Obra crítica /I*, Alfaguara, Madrid.

□ (1999): *Último round*, Siglo XXI, Madrid.

□ (2011): *La vuelta al día en ochenta mundos*, RM, Barcelona.

Chéjov, Anton (2001): *El pabellón nº 6 y otros relatos*, Alianza Editorial, Madrid.

Cheng, François (2007): *Cinco meditaciones sobre la belleza*, Siruela, Madrid.

Chesterton, Gilbert Keith (2002): *El hombre que fue jueves*, El País, Madrid.

Cho, Peter (2011): *Letterscapes*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

De la Flor, Fernando y Escandell Montiel, Daniel (2014): *El gabinete de Fausto. Teatros de la escritura y la lectura a un lado y otro de la frontera digital*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid.

De Torre, Guillermo (1965): *Historia de las literaturas de vanguardia*, Madrid, Visor Libros.

Derrida, Jacques (1997): "La retirada de la metáfora", en: *Cuaderno Gris*, época III, Universidad Autónoma de Madrid.

Dick, Philip K. (2001): *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Planeta, Barcelona.

Díaz, Paloma; Catenazzi, Nadia y Aedo, Ignacio (1996): *De la multimedia a la hipermedia*, Ra-Ma, Madrid.

Díaz Corralejo, Joaquín y Brouté, Alain (2013): "Competencias de lecto-escritura en pantalla", en: Goicochea de Jorge, María (ed.), *Alicia a través de la pantalla*, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid.

Díaz Noci, Javier y Salaverría, Ramón (2003): *Hipertexto y redacción periodística*, Ariel, Barcelona.

- Díez, Juan José (2006): *Don Juan en la frontera del espíritu*, en: <http://www.webnovela.org/> (última consulta: 29/12/2014), Alicante.
- Díez, Luis Mateo (2002): *Los males menores*, Espasa Calpe, Madrid.
- Digital Image Design (s.f): en: <http://www.textarc.org> (última consulta: 29/12/2014).
- Doctorow, Cody (2004): “Libros electrónicos: ni libros, ni electrónicos”, en: Libros y bitios, <http://jamillan.com/doctorow.htm> (última consulta: 29/12/2014).
- Doménech Masià, Oretó (2011): “¿Lectores o naufragos? Sumergirse en la obra digital”, en: Montesa, Salvador, *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea, Málaga.
- Dos Passos, John (2003): *Manhattan Transfer*, Ediciones El País, Madrid.
- Druckey, Timothy (2008): “La conspiración real”, en: Fontcuberta, Joan (ed). *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas?*, Ministerio de Cultura, Madrid.
- Eco, Umberto (2004): *Historia de la belleza*, Lumen, Barcelona.
- Eskelinen, Markku y Di Rosario, Giovanna (2012): “Electronic Literature Publishing and Distribution in Europe”, en: Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice: A Report from the HERA Joint Research Project, http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/elmcip_10_electronicliteraturepublishinganddistributionineurope.pdf (última consulta: 07/12/2014).
- Estes, Rose (1982): *La montaña de los espejos*. Timun Mas, Colección Aventura sin fin de Dungeons & Dragons, Barcelona.
- Fallaci, Oriana (1980): *Carta a un niño que nunca nació*, Noguer, Barcelona.
- Faulkner, William (2001): *Relatos*, Anagrama, Barcelona.
- Ferré, Juan Francisco (2013): “Taxonomías trasatlánticas: lo hipertextual y lo mediático en la narrativa en español del siglo XXI”, en: Montoya Juárez, Jesús y Esteban, Ángel, *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, Iberoamericana/ Vervuet, Madrid.
- Ferrer, Rita (2011): “Residuos catastróficos (en un abrir y cerrar de ojos)”, en: Mosquera, Gerardo (ed.) *Interfaces. Retrato y comunicación*, La Fábrica, Madrid.
- Ferrero, Jesús (s.f): *Autopista a Shambala*, en: <http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/jesusferrero/novela/novela1.htm> (última consulta: 29/12/2014).
- (s.f): *Zora*, en: <http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/jesusferrero/videos/videos.htm> (última consulta: 29/12/2014).

Ferret, Ton (2011): *The fugue book*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Fiormonte, Domenico (s.f): “Sobre el problema de la filología digital”, en: <http://www.uclm.es/lamusa/paginas/monografico/Fiormonte.htm> (última consulta: 29/06/2005), Lamusa.

Fisher, Caitlin (2011): *Andromeda*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

□ (s.f): *These waves of girls*, en: <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html> (última consulta: 01/12/2014).

Flynn, Nick (2007): *Otra noche de mierda en esta puta ciudad*, Anagrama, Barcelona.

Forster, E.M (2000): *Aspectos de la novela*, Debate, Madrid.

Fontcuberta, Joan (2008): “El futuro del futuro”, en: Fontcuberta, Joan (ed). *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas?*, Ministerio de Cultura, Madrid.

Foucault, Michel (1995): *Discurso, poder y subjetividad*, El Cielo por Asalto, Buenos Aires.

□ (1996): *De lenguaje y literatura*, Paidós, Barcelona.

□ (2002): *La arqueología del saber*, Siglo XXI, Buenos Aires.

Gache, Belén (2004): *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*, Limbo, Buenos Aires.

□ (2006): *Word Toys*, en: <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm> (última consulta: 01/12/2014), Buenos Aires.

Galloway, Alexander R. (2007): “Acción del juego, cuatro momentos”, en: *Artnodes*, n. 7, Universitat Oberta de Catalunya, <http://artnodes.uoc.edu> (última visita 26/11/2014).

Gainza, Carolina (2013): “La literatura en la era digital: un análisis a propósito de Tierra de extracción”, en: <http://catedraltomada.pitt.edu/ojs/index.php/catedraltomada/article/view/25> (última consulta: 29/12/2014), *Catedral Tomada*, vol 1, n.1, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh.

García, Carlos, Gracia, Borja; Orcajo, Guillermo y Gracia, Sergio (s.f): *Proyecto Adán*, en: <http://www.utopiagfx.net/> (últimos comentarios: 29/07/2005, actualmente desvanecida).

- García Márquez, Gabriel (1970): *Relato de un naufrago*, Tusquets, Barcelona.
- Garrido Domínguez, Antonio (2009): “El microcuento y la estética posmoderna”, en: Montesa, Salvador (ed.) *Narrativas de la posmodernidad. Del cuento al microrrelato*, Málaga, Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea de la Universidad de Málaga.
- Gervás, Pablo (2009): “Computational Approaches to Storytelling and Creativity”, *AI Magazine*, pp. 49-62, Fall, en: <http://aaai.org/ojs/index.php/aimagazine/article/viewFile/2250/2101> (última consulta: 07/12/2014).
- Giannetti, Claudia (2008): “Hacia una realidad total. Operar sobre la interfaz de la realidad”, en: Fontcuberta, Joan (ed). *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas?*, Madrid, Ministerio de Cultura.
- Gil, Carmen y Giraldo, Camilo (s.f): *El alebrije*, en: <http://www.elalebrije.org/> (última consulta: 29/12/2014), Ministerio de Cultura de Colombia y FONCA de México, Bogotá.
- Giménez, Carlos (2007): *Todo Paracuellos*, De Bolsillo, Barcelona.
- Goicochea de Jorge, María (2013): “El Galimatazo digital: Revisión de los conceptos de autor, texto y lector”, en: Goicochea de Jorge, María (ed.), *Alicia a través de la pantalla*, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid.
- González León, Adriano (1994): *País portátil*, Monteávila, Caracas.
- Graham-Yooll, Andrew (2006): *Memoria del miedo*, Libros del Asteroide, Barcelona.
- Grandes, Almudena (1996): *Modelos de mujer*, Tusquets, Barcelona.
- Grass, Gunter (2003): *Cinco decenios*, Alfaguara, Madrid.
- Groys, Boris (2008): “El lugar de la fotografía”, en: Fontcuberta, Joan (ed). *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas?*, Ministerio de Cultura, Madrid.
- Guattari, Felix (1989): *Cartografías del deseo*, Editorial Lord Cochrane, Santiago de Chile.
- Guertin, Carolyn y Coverley Luesebrink, Marjorie (2000): *Progressive Party Dinner*, en: <http://www.heelstone.com/meridian/templates/Dinner/dinner1.htm> (última consulta: 29/12/2014).
- Gutiérrez, Álvaro (2005): *Libros móviles y despleables*. Gecesa y Caja Madrid, Barcelona.
- Gutiérrez, Juan B.; Peña, Tamara; Castro, Giovanni; Rodríguez, Alberto (1998): *Condiciones Extremas, hipernovela*, en:

http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm (última consulta: 29/12/2014), Bogotá.

□ y Herrera, Carlos (2006): *El Primer Vuelo de los Hermanos Wright*. Florida: 2006, en:
http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=BRITANNIA&nuntius=OPUS_ABOUT_11&opus=11 (última consulta: 01/12/2014).

Hayles, Katherine N. (2004): “La condición de la virtualidad”, en: Domingo Sánchez-Mesa (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco/ Libros, Madrid.

Hemingway, Ernest (1989): *Despachos de la Guerra Civil española 1937-1938*, Planeta, Barcelona.

Henseler, Christine y Castillo, Debra A. (2012): “Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty First Century Hispanic Literature”, en: Henseler, Christine y Castillo, Debra A., *Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty First Century*, Hispanic Issues On Line 9, http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/00_INTRODUCTION.pdf (última consulta: 29/12/2014), Nueva York.

Hernández, Abril (2014): “Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipertextual *Inanimate Alice* y sus aplicaciones docentes”, en: *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 19, Madrid.

Herr, Michael (2001): *Despachos de guerra*, Anagrama, Barcelona.

Herrero, Isaías (2011): *Universo molécula*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Hersey, John (2002): *Hiroshima*, Turner, Madrid.

Highsmith, Patricia (1986): *Suspense. Cómo se escribe una novela de intriga*, Anagrama, Barcelona.

Hirs, Rozalie y Van den Dorpel, Harm (2011): *Family Tree/ Stamboom*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Hornbacher, Marya (1999): *Días perdidos*, Mondadori, Madrid.

Huerta, Miguel Ángel (2007): “*A dos metros bajo tierra*. De la semilla del piloto al árbol de la primera temporada”, en: Cascajosa Virino, Concepción (ed.), *La caja lista: televisión norteamericana de culto*, Laertes, Barcelona.

Jiménez Morales, Manel (2007): “Sincronías televisadas. Los efectos del tiempo real en 24”, en: Cascajosa Virino, Concepción (ed.), *La caja lista: televisión norteamericana de culto*, Laertes, Barcelona.

Joyce, James (1999): *Ulises*, Lumen, Barcelona.

Joyce, Michael, *Afternoon*, en: <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html> (última consulta: 29/12/2014).

Joyce, William (2011): *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, Moonbot Studios, Louisiana.

Jung, Carl G. (2002): *El hombre y sus símbolos*, Caralt, Barcelona.

Kafka, Franz (2000): *La metamorfosis y otros relatos*, Planeta, Caracas.

□ (2003): *Escritos sobre el arte de escribir*, Fuentetaja, Madrid.

Kapuscinski, Ryszard (1980): *El Emperador, la historia del extrañísimo señor de Etiopía*, Siglo XXI, México D.F.

□ (1988): *La guerra del fútbol y otros reportajes*, Anagrama, Barcelona.

Kenneth Turner, John (1911): *México bárbaro*, Época, México DF.

Landow, George (1995): *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona.

□ (2008): “Literatura comparada del texto al hipertexto, o ¿qué pueden ofrecer los medios electrónicos a la disciplina?”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.

Lanzendörfer, Tim y Köhler, Matthias (2011): “Comics Studies and Literary Studies”, *ZAA*, 59.1, Sonderdruck aus, Berlín, en: http://www.academia.edu/7718364/Introduction_Comic_Studies_and_Literary_Studies (última consulta: 07/12/2014).

Lauer, Mirko (ed.) (1971): *I Ching*, Barral, Barcelona.

Li Zhensheng (2003): *Soldado rojo de las noticias*, Phaidon, Londres.

Lobo Antunes, António (2006): *Cartas de la guerra. Correspondencia desde Angola*, Debate, Barcelona.

Lodge, David (2002): *El arte de la ficción*, Península, Barcelona.

□ (2004): “La ficción ha perdido autoridad y poder de convicción”, en: *Babelia, El País*, 1 de mayo, Madrid.

Loyer, Erik (s.f): *Writing Machines*, en: <http://mitpress.mit.edu/e-books/mediawork/#> (última consulta: 01/10/2003, actualmente desvanecida).

Luesebrink, Marjorie C. (2013): *One + One = Zero. Vanishing Text in Electronic Literature*, en: http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/oneplusoneequalszero_0.pdf (última consulta: 07/12/2014).

Luiz dos Santos, Alckmar (2008): “Algunas notas sobre las lecturas de obras literarias digitales”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.

□ (2013): “Literaturas en pantalla: antecedentes y características”, en: Goicochea de Jorge, María (ed.), *Alicia a través de la pantalla*, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid.

Macé, Gerard (2009): “La fotografía sin cámara”, en: Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio. *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*, Ministerio de Cultura, Madrid.

Mackern, Brian (s.f): *Poesía aleatoria*, en: <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/vpoesia/index.htm> (última consulta: 07/12/2014).

Magnhildoen, Bjorn (2011): *PlaintextPerformance*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Mailer, Norman (2005): *América*, Anagrama, Barcelona.

□ (2012): *Un arte espectral. Reflexiones sobre escritura*, Planeta, Barcelona.

Marai, Sandor (2005): *La mujer justa*, Salamandra, Barcelona.

Marías, Javier (2002): *Tu rostro mañana. I Fiebre y lanza*, Alfaguara, Madrid.

Marras, Sergio (2011): *El héroe improbable (cómo Arturo Belano siempre quiso ser Benno von Archimboldi)*, Ril, Santiago de Chile.

Martin, Juliet Ann (2002): *Hiperbody*, en: http://beehive.temporalimage.com/content_apps52/app_c.html (última consulta: 29/12/2014).

Martín Sánchez, Pablo (2009): *El arte de combinar fragmentos: Prácticas hipertextuales en la literatura oulipiana*, Tesina (inédita) dirigida por Domingo Sánchez-Mesa Martínez, Universidad Carlos III, Madrid.

Martínez, Tomás Eloy (1978): *Lugar común la muerte*, Monte Ávila, Caracas.

Mateas, Michael y Stern, Andrew (2011): *Façade*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Kim Stefans, Brian, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Meiselas, Susan (2003): *Carnival Strippers*, Steidl, Gottingen.

Melville, Herman (1982): *Benito Cereno*, Oveja Negra, Bogotá.

□ (1987): *Bartleby, el escribiente*, Cátedra, Madrid.

□ (2008): *Las Encantadas*, Berenice, Córdoba.

Mesa Gancedo, Daniel (2013): “Prospecciones en *Tierra de extracción*”, en: Montoya Juárez, Jesús y Esteban, Ángel, *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, Iberoamericana/ Vervuet, Madrid.

Michel, K y Vis, Dirk (2011): *Ah*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Millán, José Antonio (2005): *Umbrales*, en: <http://jamillan.com/umbrales/> (última consulta: 29/12/2014).

□ (2007): *Un soneto me manda*, en: <http://jamillan.wiki.mailxmail.com/UnSonetoMeManda> (última consulta: 01/07/2007, actualmente desvanecida).

Millán, Rafael (s.f): *Coloquio perpetuo*, en: <http://textodigital.com/P/Q/CP/> (última consulta: 01/07/2007, actualmente desvanecida).

Modan, Rutu (2006): *Metralla*, Sins Entido, Madrid.

Momeñe, Eduardo (2010): *La visión fotográfica*, Afterphoto, Madrid.

Montesa, Salvador (2011): “Presentación del congreso”, en: Montesa, Salvador, *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*, Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea, Málaga.

Monterroso, Augusto (2001): *Movimiento perpetuo*, Bibliotex, Madrid.

Montfort, Nick (2011): *Curveship's Automatic Narrative Variation*, Foundations of Digital Games (FDG '11), pp. 211-218, Burdeos, Francia, en: http://nickm.com/if/montfort_fdg_2011.pdf (última consulta: 07/12/2014).

□; Pérez y Pérez, Rafael; Harrell, D. Fox, y Campana, Andrew (2013): “*Slant: A Blackboard System to Generate Plot, Figuration, and Narrative Discourse Aspects of Stories*”, Conference on Computational Creativity (ICCC), Sydney, 12-14 de junio, en: http://nickm.com/if/montfort_et_al_iccc_2013.pdf (última consulta: 07/12/2014).

- Monzó, Quim (2001): *Ochenta y seis cuentos*, Anagrama, Barcelona.
- Mora, Vicente Luis (2012): *El lectoespectador*, Seix Barral, Barcelona.
- (2014): “Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia”, en: *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 3, n. 1, mayo.
- Moravia, Alberto (1987): *Paseos por África*, Mondadori, Barcelona.
- Moreno Hernández, Carlos (1998): *Literatura e hipertexto. De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*, UNED, Madrid.
- Moreno, Isidro (2002): *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*, Paidós, Barcelona.
- Moulthrop, Stuart (1995): *Victory Garden*, en: <http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html> (última consulta: 29/12/2014).
- (2003): “El hipertexto y la política de la interpretación”, en: Vega, María José (ed), *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Marenstrum, Madrid.
- Murray, Janet H (1999): *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.
- (s.f): *Character-Maker 4.2*, en: <http://laci.lcc.gatech.edu/cmaker/> (última consulta: 27/12/2014).
- Nabokov, Vladimir (2002): *Lolita*, El País, Madrid.
- Navarro, José Enrique (2012): "You'll Never Write Alone: Online Sharing Economy and the New Role of the Reader", en: Henseler, Christine y Castillo, Debra A., *Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty First Century*, Hispanic Issues On Line 9, http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/09_NAVARRO.pdf (última consulta: 29/12/2014), Nueva York.
- Navarro Durán, Rosa (ed.) (1999): *El libro de las suertes (anónimo)*, Apóstrofe Pokhara, Barcelona.
- Nelson, Jason (2011): *Game, game, game, and again game*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).
- O'Donnell, James (1998): *Avatares de la palabra, del papiro al ciberespacio*, Paidós, Barcelona.
- Ong, Walter J (2002), *Orality and literacy*. Routledge (Methuen, 1982), Nueva York.
- Orwell, George (1999): *La rebelión en la granja*, Destino, Barcelona.

Osers, Tomás (2002): “Interfaz”, en: Oteyza, Caroline, *Los desafíos de la escritura multimedia*, CIC-UCAB, Caracas.

Oteyza, Caroline (2002): *Los desafíos de la escritura multimedia*, CIC-UCAB, Caracas.

Oz, Amos (2007): *La historia comienza. Ensayos sobre literatura*, Siruela, Madrid.

Packard, Edward y Kramer, Anthony (1985): *Odisea en el hiperespacio. Elige tu propia aventura*, Timun Mas, Barcelona.

Pajares Toska, Susana (1997): “Las posibilidades de la narrativa hipertextual”, en: *Especulo*, http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm (última consulta: 29/12/2014), Madrid.

Pantin, Blanca Elena (2002): “Placeres reales y virtuales, un texto a propósito del libro del futuro”, en: Oteyza, Caroline, *Los desafíos de la escritura multimedia*, CIC-UCAB, Caracas.

Parrish, Allison (2014): *I Waded In Clear Water: A Novel*, en: <http://aparrish.github.io/nanogenmo2014/final.pdf> (última consulta: 05/03/2015).

Pavic, Milorad (1989): *Diccionario jázaro, novela léxico*, Anagrama, Barcelona.

□ (1991): *Paisaje pintado con té*, Anagrama, Barcelona.

□ (1998): *Damascene*, en: <http://www.ezone.org/damaskin/> (última consulta: 29/12/2014).

□ (2003); *The glass snail*, en: <http://wordcircuits.com/gallery/glasssnail/index.htm> (última consulta: 29/12/2014).

Peovic Vukovic, Katarina (2008): *New Media Literary: Hypertextual, Cybertextual, and Networked*, en: http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/peovic_vukovic_fullpaper.pdf (última consulta: 07/12/2014).

Pera, Rosa (2014): “Imagen y poder, en tres movimientos y un dispositivo”, en: *Ai Weiwei, On the table*, La Fábrica y La Virreina Centro de Imagen, Madrid-Barcelona.

Perec, Georges (1992): *La vida instrucciones de uso*. Anagrama (Hachette, 1978), Barcelona.

Pérez Largacha, Antonio (2002): “Escritura en el Próximo Oriente”, en: Castillo Gómez, Antonio, *Historia de la cultura escrita*, Ediciones Trea, Gijón.

Pérez Latorre, Oliver (2012): *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona.

Pineda, Victoria (2002): “Figuras y formas”, en: *Quimera*, n. 220, septiembre, Madrid.

Pitman, Thea (2007): "Hypertext in context: space and time in the hypertext and hipermedia fictions of Blas Valdez and Domenico Chiappe", en: Taylor, Claire y Pitman, Thea, *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*, Liverpool University Press, Liverpool.

Pound, Ezra (2000): *El abc de la lectura*, Ediciones y Talleres de Escritura Creativa Fuentetaja, Madrid.

Pullinger, Kate y Joseph, Chris (2011): *Inanimate Alice*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Proyecto Europa Ludens (s.f): *Juego*, en: <http://www.xtec.es/~jquintan/llull98/juegcas.htm> (última consulta: 29/12/2014).

Queneau, Raymond (s.f): *A history as you like*, en: [http://www.e-critures.org/ PER/conte0.html](http://www.e-critures.org/PER/conte0.html) (última consulta: 29/07/2005, actualmente desvanecido).

Quint, Michel (s.f): *Peut-être à cause de vous*, en: <http://d8217eco.monlinux.sitadelle.com/roman.htm> (última consulta: 25/06/2004, actualmente desvanecida).

Rabb, Jane M (2009): "Literatura y fotografía. Interacciones en su segundo siglo", en: Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio. *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*, Ministerio de Cultura, Madrid.

Raphael, Pablo (2011): *La fábrica del lenguaje*, S.A., Anagrama, Barcelona.

Remírez, Félix (2015): "I Waded In Clear Water NaNoGenMo 2014", en: *Biblum Literaria*, <http://biblumliteraria.blogspot.com.es> (última consulta 05/03/2015).

Rettberg, Scott (2010a): "Editorial Process and the Idea of Genre in Electronic Literature in the Electronic Literature Collection, Volume 1", en: *ELMCIP*, http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/rettberg_elc_genre_spiel.pdf (última consulta: 07/12/2014).

□ (2010b): "Escaping the Prison House of Language: New Media Essays in the Electronic Literature Collection, Volume 2", en: *Norwegian in Vagant*, april, http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/prison_house.pdf (última consulta: 07/12/2014).

□ (2013): *An emerging canon? A preliminary analysis of all references to creative works in critical writing documented in the ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base*, en: http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/emerging_canon_s_r ettberg.pdf (última consulta: 07/12/2014).

□; Gillespie, William; Stratton, Dirk y Marquardt, Frank (2011): *The unknown*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Reza, Yasmina (2006): *Ninguna parte*, Seix Barral, Barcelona.

Rico, Manuel (2011): “La narrativa española en la era del ciberespacio: una reflexión en cinco capítulos”, en: Sanz Villanueva, Santos, *La Página*, n. 93/ 94 Nueva novela española, año XXIII, La Página Ediciones, Tenerife.

Ríos, Julián (1992): *Larva. Babel de una noche de San Juan*, Mondadori, Madrid.

Rivas, Manuel (2002): *¿Qué me quieres, amor?*, Punto de lectura, Madrid.

Riverbend (2005): *Bagdad en llamas, el blog de una joven de Irak*, Laertes, Barcelona.

Robinson, H.R. (2006): *Autobiografía de un adicto al opio*, Planeta, Barcelona.

Rodríguez de las Heras, Antonio (1991): *Navegar por la información*, Fundesco, Madrid.

□ (1999): *El espacio digital: diez observaciones*, en: <http://www.inem.es/otras/TTnet/libdigi.pdf> (última consulta: 17/06/2005, actualmente desvanecida), Sepe, Barcelona.

□ (2004): “Nuevas tecnologías y saber humanístico”, en: Sánchez-Mesa, Domingo (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco/ Libros, Madrid.

□ (2011): “Nuevos espacios para la escritura digital”, en: Montesa, Salvador, *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea, Málaga.

□ (s.f): *Los estilistas de la sociedad tecnológica*, en: <http://www.campusred.net/intercampus/rod4.htm> (última consulta: 01/08/2005, actualmente desvanecida).

Rodríguez Ortega, Nuria (2013): “Humanidades digitales, Digital Art History y cultura artística: relaciones y desconexiones”, en: *Artnodes*, n. 13, “Historia(s) del arte de los medios”, Universitat Oberta de Catalunya, <http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/> (última consulta: 26/11/2014).

Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro (2006): *Golpe de gracia*, en: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/> (última consulta: 29/12/2014), Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

□ (s.f): *Gabriella infinita*, en: <http://www.edicionesdigitales.net/gabriella/> (última consulta: 29/12/2014).

Romero, Joaquín María (2011): “La transformación de la sociedad lectora con el impacto tecnológico: el futuro lector” , en: Montesa, Salvador, *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea, Málaga.

Romero López, Dolores. (2008): “La literatura española en el siglo XXI: hacia la nueva creación digital”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.

□ (2011): “La literatura digital en español. El estado de la cuestión” en: *Texto Digital*, Florianópolis, vol. 7, n. 1, enero/ junio.

□ y Sanz Cabrerizo, Amelia (2008): “Introducción”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.

Rushdie, Salman (1997): *La sonrisa del jaguar*, Plaza y Janés, Barcelona.

Ryan, Marie-Laure (2003): “Inmersión o interacción: Realidad virtual y teoría literaria”, en: Vega, María José (ed.), *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Editorial Marenostrum, Madrid.

□ (2004): “El ciberespacio, la virtualidad y el texto” en: Domingo Sánchez-Mesa (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco/ Libros, Madrid.

Sacco, Joe (2010): *Notas al pie de Gaza*, Mondadori, Barcelona.

Saladrigas, Robert (2005): “Tan simple como la estética”, en: *Listos para leer. Diseño de libros en España*, Ministerio de Cultura, Madrid.

Sánchez-Mesa, Domingo (2004): “Los vigilantes de la metamorfosis. El reto de los estudios literarios ante las nuevas formas y medios de comunicación digital”, en: Domingo Sánchez-Mesa (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco/ Libros, Madrid.

□ (2008): “Videojuegos, cine y literatura: especificidad vs. remediación”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.

□ (2011): “Literatura aumentada. Intermedialidad/ transmedialidad o el viaje de Alicia a través de las pantallas”, en: Montesa, Salvador, *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea, Málaga.

Sanz Villanueva, Santos (2011): “Crisis y encrucijada de la novela actual”, en: Sanz Villanueva, Santos, *La Página*, n. 93/ 94 Nueva novela española, año XXIII, La Página Ediciones, Tenerife.

Salinger, J. D. (1990): *El guardián entre el centeno*, Edhasa, Barcelona.

Saviano, Roberto (2007): *Gomorra*, Debate, Barcelona.

- Schmidt, Siegfried (2010): "Literary Studies from Hermeneutics to Media Culture Studies", CLCWeb: Comparative Literature and Culture 12.1 en: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol12/iss1/1/> (última consulta: 07/12/2014).
- Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio (2009): "Introducción", en: Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio. *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*, Ministerio de Cultura, Madrid.
- Shorts, Emily (2000): *Galatea*, en: <http://emshort.home.mindspring.com/cheats.htm> (última consulta: 29/12/2014).
- Sierra, Germán (2012): "Digitalism and Contemporary Spanish Fiction", en: Henseler, Christine y Castillo, Debra A., *Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty First Century*, Hispanic Issues On Line 9, http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/02_SIERRA.pdf (última consulta: 29/12/2014), Nueva York.
- Smith, W. Eugene (2008): *Más real que la realidad*, La Fábrica, Madrid.
- Soderman, Braxton (2011): *Mémoire involuntaire no.1*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).
- Sontag, Susan (1984): *Contra la interpretación*, Seix Barral, Barcelona.
- (2003): *Ante el dolor de los demás*, Alfaguara, Madrid.
- (2007): *Al mismo tiempo. Ensayos y conferencias*, Mondadori, Barcelona.
- Spiegelman, Art (2007): *Maus*, Reservoir Books, Barcelona.
- (2012): *Meta Maus*, Random House Mondadori, Barcelona.
- Steinbeck, John (1967): "Prólogo", en: *American and Americans*, Viking, Nueva York.
- Sterne, Laurence (1993): *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, Cátedra, Madrid.
- Suetonio Tranquilo, Cayo (1995): *Los doce césares*, Globus, Madrid.
- Swift, Jonathan (2003): *Los viajes de Gulliver*, El País, Madrid.
- Swigart, Rob (2002): *About time*, en: <http://wordcircuits.com/gallery/abouttime/> (última consulta: 29/12/2014).
- Szarkowski, John (2010): *El ojo del fotógrafo*, MoMA y La Fábrica, Nueva York-Madrid.

Talese, Gay (2007): “Frank Sinatra está resfriado”, en: *Letras Libres*, n. 71, agosto, Madrid.

Téllez, Enrique (1996): “La composición musical al servicio de la imagen cinematográfica. El discurso musical como soporte del discurso cinematográfico”, en: *Espéculo*, n. 4, http://www.ucm.es/info/especulo/numero4/cine_mus.htm (última consulta: 29/12/2014), Universidad Complutense, Madrid.

The Unknow (1999): *Albany*, en: <http://www.unknownhypertext.com/albany.htm> (última consulta: 29/12/2014).

Tiselli, Eugenio (2011): *Synonymovie*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Toda, Fernando (1993): “Introducción a Tristram Shandy”, en: Sterne, Laurence, *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, Cátedra, Madrid.

Tolva, John (2003): “La herejía del hipertexto: miedo y ansiedad en la era tardía de la imprenta”, en: Vega, María José (ed.), *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Marenostum, Madrid.

Torres, Rui (2011): *Amor de Clarice*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Uribe, Ana María (2003): *Tipoemas y animpoemas*, en: <http://amuribe.tripod.com/> y <http://www.vispo.com/uribe/> (últimas consultas: 29/12/2014), Buenos Aires.

Valdez, Blas (sf): *Dolor y viceversa*, en: <http://www.blasvaldez.com/dolor/t/index.html> (última consulta: 22/07/2006, actualmente desvanecida).

Valencia, Leonardo (2006): *El libro flotante de Caytran Dölphin*, Funambulista, Madrid.

□ y Tiselli, Eugenio (2006): *El libro flotante de Caytran Dölphin* (web), en: <http://www.libroflotante.net/> (última consulta: 29/12/2014).

Vallcorba, Jaume (2005): “De mi concepción sobre el diseño de libros”, en: *Listos para leer. Diseño de libros en España*, Ministerio de Cultura, Madrid.

Valle-Inclán, Joaquín (1987): “Taller de lectura. *Luces de bohemia*. Esperpento” en: *Luces de bohemia*, Espasa, Madrid.

Valle-Inclán, Ramón (1987): *Luces de bohemia*, Espasa, Madrid.

Wardrip-Fruin, Noah (1999): “Hypermedia, Eternal Life, and the Impermanence Agent” en: <http://www.impermanenceagent.org/agent/essay.html> (última consulta: 07/12/2014).

Vargas Llosa, Mario (1997): *Cartas a un joven novelista*, Planeta, Bogotá.

Wensell, Ulises (2003): “La ilustración de textos literarios dedicados a la infancia”, en: *La Comunicación literaria en las primeras edades*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Madrid.

Vila-Matas, Enrique (1994): *Recuerdos inventados*, Anagrama, Barcelona.

Wilks, Christine (2011): *Fitting the pattern*, en: Borràs, Laura; Memmott, Talan; Raley, Rita y Stefans, Brian Kim, *Electronic Literature Collection Volume Two*, ELO, Brown University, Nueva York, <http://collection.eliterature.org/2/> (última consulta: 29/12/2014).

Villalba, Enrique (2008): “Palabra, tecnología y memoria”, en: Iglesias Gil, José Manuel (ed.), *Cursos sobre el patrimonio histórico 13. Actas de los XIX cursos monográficos sobre el patrimonio histórico*, Universidad de Cantabria, Reinosa.

Villoro, Juan (2000): *Palmeras de la brisa rápida, un viaje a Yucatán*. Alfaguara, México D.F.

□ (2006): *Dios es redondo*, Anagrama, Barcelona.

Virilio, Paul (1985): “La revolución digital y sus dilemas”, en: *El Paseante*, n. 27-28, Siruela, Madrid.

Vogler, Christopher (2007): *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, Michael Wiese Productions, Nueva York.

Wolf, Mark J.P. (2001): *The medium of the video game*, University of Texas Press, Texas.

Wolfe, Tom (1980): *Gaseosa de ácido eléctrico*, Azanca Júcar, Madrid.

Woolf, Virginia (1992): *Una habitación propia*, Seix Barral, Barcelona.

Vouillamoz, Núria (2000): *Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Paidós, Barcelona.

VV.AA (1984): *La Biblia*, Ediciones Paulinas, Caracas.

□ (2003): *Proyecto Rayuel-o-matic Digital Universal*, en: http://espanol.geocities.com/rayuel_o_matic/ (última consulta: 01/07/2007, actualmente desvanecida).

□ (2006): *La huella de Cosmos*, en: <http://domenicochiappe.com/tierra.htm> (última consulta: 27/12/2014).

□ (s.f): *My body & a wunderkammer notes*, en: <http://www.altx.com/thebody/> (última consulta: 29/12/2014).

□ (s.f): *Wikiaventura*, en: <http://www.wikiaventura.com/index.php/Main/HomePage> (última consulta: 01/07/2007, actualmente desvanecida).

Xingjian, Gao (2001): *La montaña del alma*, Ediciones del Bronce, Barcelona.

Zerbarini, Marina (s.f): *Eveline, fragmentos de una respuesta*, en: <http://marina-zerbarini.com.ar/evy/> (última consulta: 29/12/2014).